

SUPER 大戦略 GUIDE BOOK



CONTENTS

スーパー大戦略の戦い方

生産タイプ各国の特長

アメリカ1	フランス
ソ連	イスラエル
アメリカ2	スウェーデン
ワルシャワ	日本
西ドイツ	中国
イギリス	最新鋭

マップの作り方

デザイナーズノート

THE WAY TO VICTORY

スーパー大戦略の戦い方

【どの国と戦うか】

マップを決めてゲームを始めたとき、最初に悩むのはどの国と戦えばいいかということです。2カ国しかないマップならば、自分でない国は1カ国ですから、そちらに兵を進めれば簡単なのですが、3カ国、4カ国となってくると、話はややこしくなってきます。ですから、ゲームになれるまでは2カ国のマップをプレイすることです。いきなり、4カ国のマップをやって、3方向から攻められてはひとたまりもありません。

では、もし3カ国以上のマップをやる時にはどのような点に気をつければいいでしょうか。まず、基本となる鉄則は「複数の国と同時に戦わない」ことです。極端にバランスを崩しているマップはともかく、普通はそれぞれの国の経済力は大差ありません。そうすると、単純に計算しても3カ国なら2対1、4カ国なら3対1となるわけで、これではよほどのことがない限り勝ち目はないでしょう。それを防ぐにはまず本格的に戦う敵国を1つに絞ることです。

となれば、どの敵と戦えばいいのか。そこで考えることは攻めやすい国と攻めにくい国、守りやすい国（これは自国を守りやすい敵国の条件という意味です）と守りにくい国を見極めることです。

攻めやすい国とはお互いの国の間に

- ・ 困難な地形（森、荒地、山など）が少ない。
- ・ 適度に都市や空港があって補給がしやすい。
- ・ 首都同士の距離がそれほど離れていない。
- ・ 国力にそれほど差がないか、もしくはこちらの方が優っている。

といったようなことが上げられます。一方、攻撃から自国を守りやすい敵国とは

- ・ 敵の進撃路に防衛の拠点がある。
- ・ 首都間の距離が遠い。
- ・ 自国寄りに都市や空港がある。
- ・ 相手が利用できる空港が少ない。

といった点があげられます。ですから、「攻めやすく守りにくい」国があった場合は問題なく攻撃すべきでしょうし、「攻めにくく守りやすい」国に対してはとりあえず守りに徹するべきでしょう。実際にはこれらの判断はもっといろいろな条件が重なってくるのですが、徐々に国数を増やしていった判断する目を養ってってください。



ここに書いていることは、ごく基本的・一般的な内容です。ですから、あなたが「スーパー大戦略」で特に悩んだりしていなければ、これを読む必要はないでしょう。しかし、このようなゲームが初めての人や、どうしても勝てない人には何らかのヒントになるのではないかと思います。

【何を作るか】

ゲームが始まった時点では、マップの上には部隊が1つありません。ですから、まずプレイヤーがしなければならないことは部隊を生産することです。しかし、いきなり何を生産すればいいのか、迷う人も多いと思います。ここでは、初期の生産を中心に何を作ればいいかを述べてみたいと思います。

まず、絶対に必要なのが兵員ユニットです。なぜなら都市を占領できるのは兵員ユニットだけだからです。問題はどのくらいの数を作ればいいかということですが、なれないうちはたくさん作りすぎてしまうことが多いと思います。大まかな経験からいくと5、6ユニットあれば足りるようです。初期は戦闘力の強い兵員ユニットよりは足の早い兵員ユニットを選ぶべきです。最初は戦闘などほとんどないので、1歩でも多く動けた方が有利なのです。

とりあえず占領できる都市が手近にある場合はともかくとして、ある程度距離の離れた都市は、移動力の遅い歩兵では時間がかかりすぎてしまいます。そこで必要になってくるのが輸送ユニットです。輸送ユニットはヘリと車両に分けられますが、普通は輸送車両で十分です。特に道路網がしっかりしている場合は有効です。輸送ヘリが必要となってくるのは困難な地形が多い場合やかなりの距離を移動しなければならない場合のみです。ですから、あまり作りすぎない(1、2機程度)方がいいでしょう。

輸送ユニットで気を付けなければならないのは、占領には最低3ターンかかるということです。すなわち、乗車→移動・降車→占領というわけです。ですから3ターンで歩いて行ける距離で輸送ユニットを使うのはむだになってしまうわけです。注意してください。

さて、兵員が都市を占領すれば、その国が強くなるわけですから、当然他の国はじゃまをしてくるでしょう。そうなると戦闘に強いユニットが必要になってきます。

初期で使用するユニットの目的は大きく2つに分けられます。すなわち自分の兵員を守るか、相手の兵員を攻撃するかです。いずれにしても初期で必要なのは移動力があって、ある程度地上ユニットに対して攻撃力のある安いユニットでしょう。初期は数がものをいいます。戦闘の勝敗そのものよりも、兵員が攻撃を受けないように、数個のユニットで囲んでやる必要があるからです。また、相手の歩兵を攻撃(もしくは妨害)したい場合も、移動力がないとたどり着く前に相手にやられてしまうでしょう。航空ユニットは高価なので初期に登場することはまずありません。つまり、対空車両は必要ないということです。もし、相手の輸送ヘリを攻撃したいということでしたら、空しか攻撃できない対空ミサイル型の車両ではなく、地上も攻撃できる機関砲型の車両を作るべきでしょう。

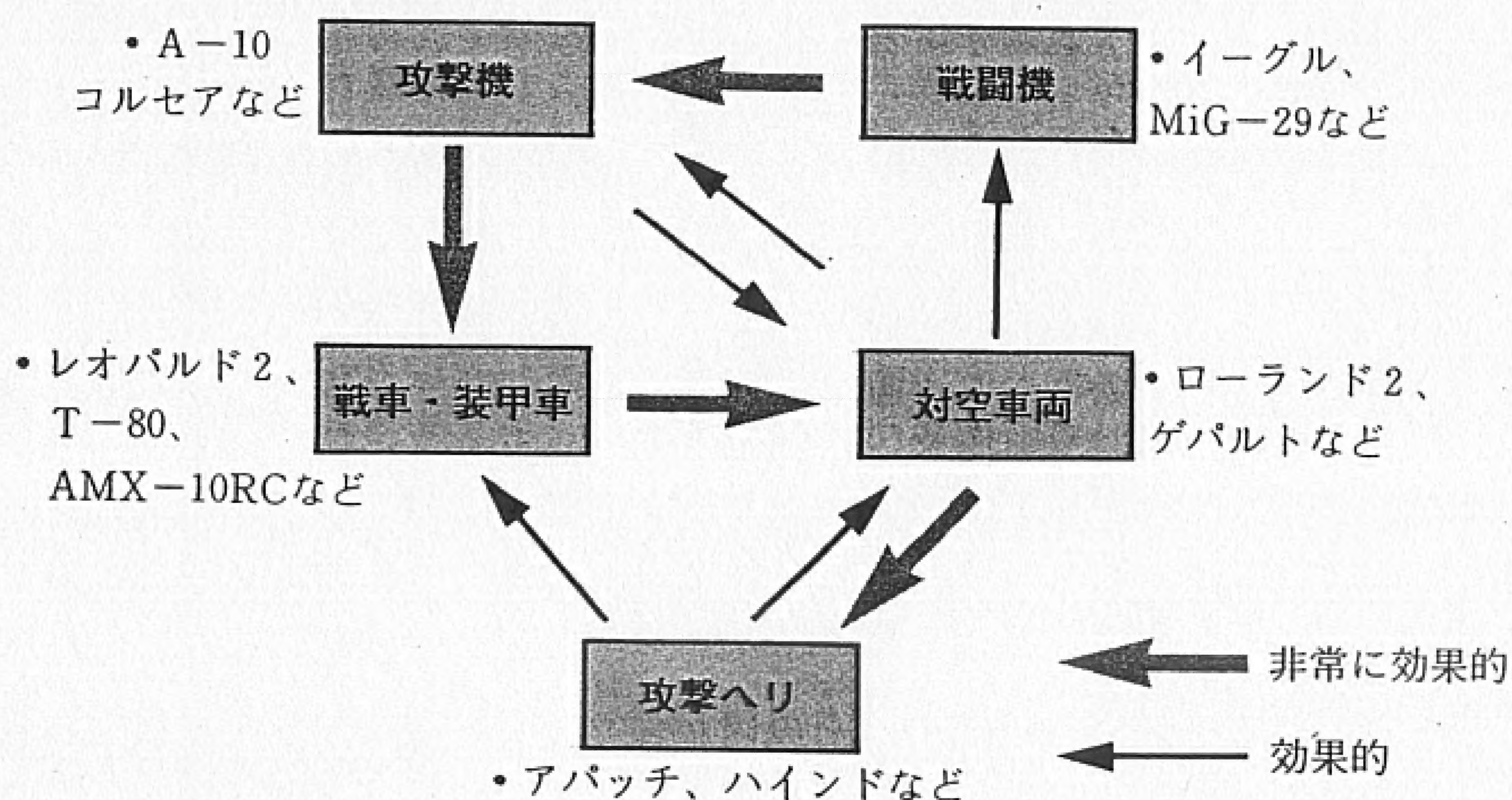


THE WAY
TO
VICTORY

ある程度都市を占領して、敵との部隊の間隔がせばまってくると、そろそろ本格的な戦闘の準備が必要です。ここからはユニット同士のバランスが大切です。「大戦略」にはじゃんけんのようなユニットの強弱関係（図1）があるので、グーやチョキは出せるけどパーは出せないようでは勝ち目はありません。気を付けてください。

あとは、それぞれのプレイヤーが自分の思い通りの生産をしていってかまわないと思います。自分だけの必勝生産パターンをあみだして下さい。

図1 [主要兵器の強弱関係]



【どう戦うか】

前線でいつも戦闘に負けてばかりという人はいませんか。そんな人は以下の点に気をつけてみて下さい。

まず、生産の所でもいいましたが、バランスのよい軍隊を心がけて下さい。戦車に対しては無敵だけど、戦闘機が来たら逃げ出さなければならないような軍隊では、とても戦闘には勝てません。

それから一番気を付けることは、地形効果です。表1を見て下さい。地形によってやられる確率が倍近く違うのです。これを利用しない手はありません。弱い部隊でも地形効果の高い所で守っていればなかなかやられませんし、攻撃をかけるときも、地形効果の高い所から行くと最小の被害で最大の戦果を期待できます。また、通行の拠点を抑えることによって、相手の進出を遅らせたり、援軍がくるまでの時間稼ぎをすることができます。

攻撃はむやみに敵にぶつければよいというものではありません。「スーパー大戦略」のユニットにはそれぞれ長所、短所があり、それらをうまく補い合いながら戦うことが必要です。

たとえば、こちらに攻撃機と戦車の部隊があり、正面に敵の対空車両と戦車があるとして。 (図2) この場合、戦車が対空車両を攻撃し、攻撃機が戦車を攻撃することで、こちらの被害を最小限におさえつつ、大きな戦果を期待できるのです。逆の組合せだと、与えられる損害は同じくらいかもしれませんが、こちらの損害もでやすくなってしまう。

また、攻撃の順番も大切です。味方の部隊がある敵の部隊を全滅させたおかげで、別の部隊がフェイズのはじめには行けなかった場所に行けるようになったりするからです。

表1 地形効果による攻撃率の変化

例：戦車Aが戦車Bを攻撃した場合の、地形ごとの成功率（基本攻撃率70%で計算）

道路	平地	森	川	海	砂漠	荒地	山岳	橋	沼地	要塞	空港	都市	首都
70	66	35	70	—	63	59	28	70	70	35	63	56	35

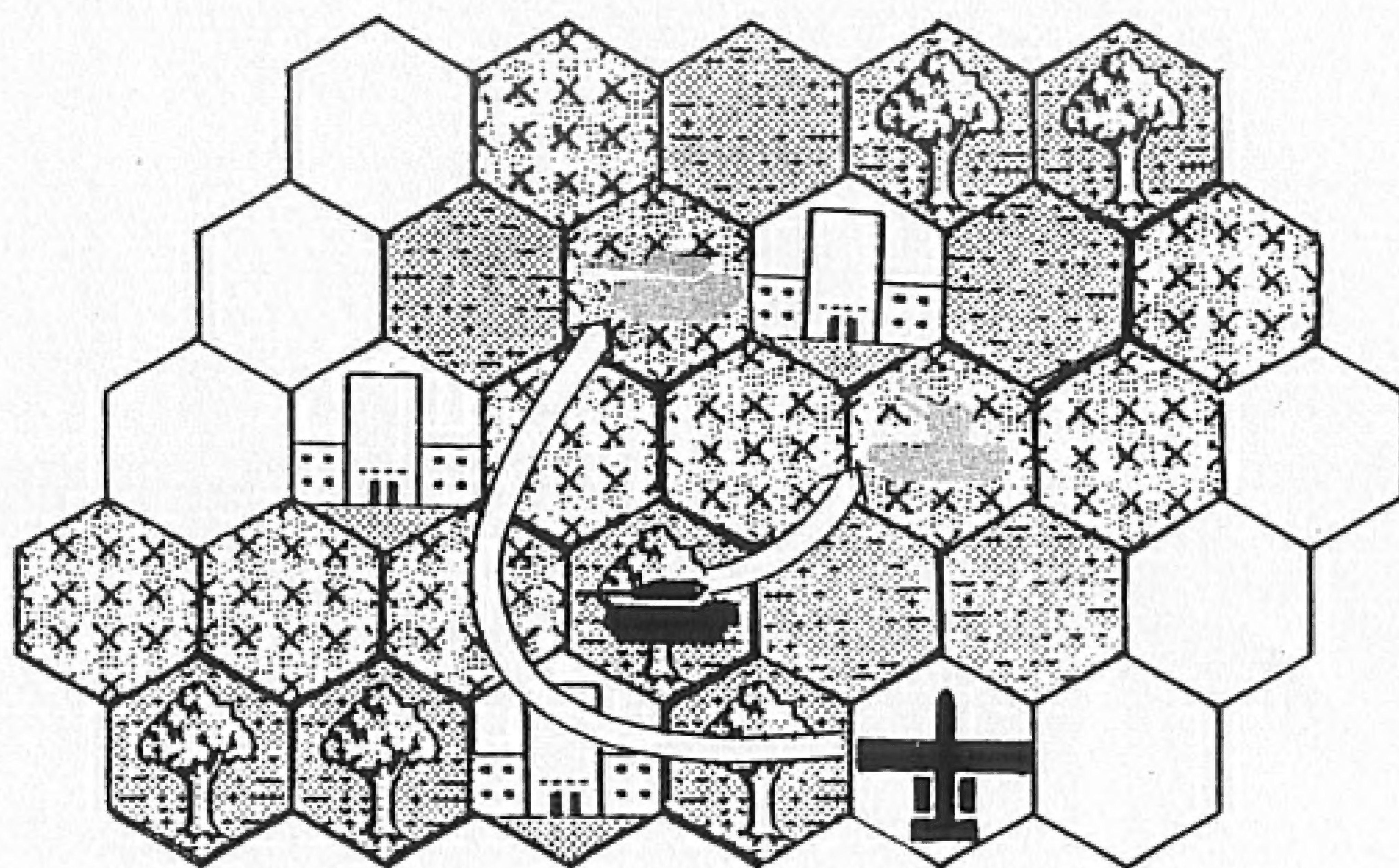


図2 攻撃機 & 戦車 vs 対空車両 & 対戦車車両



THE WAY
TO
VICTORY

CHARACTERISTICS OF

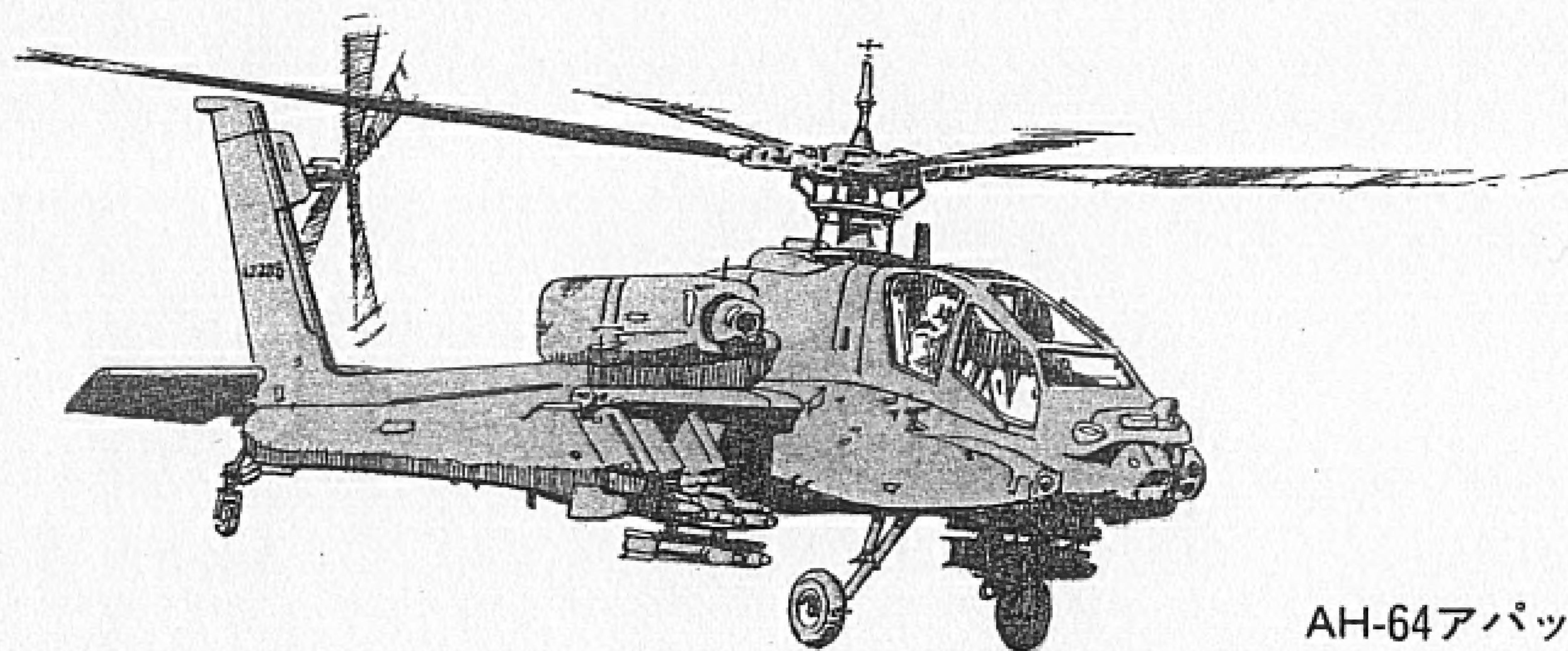
UNIT TYPE

生産タイプ各国の特長

アメリカ1

U.S.ARMY & AIR FORCE

アメリカ1は主としてアメリカの空軍と陸軍がモデルとなっています。西側の中心国だけあって、その装備はトップクラス、特に空軍は他の国と比べても飛び抜けています。このアメリカ1に弱点があるとすれば、対空車両でしょう。超兵器ばかりの中にあって、対空車両だけは非常に旧式なものだからです。そのため、対空防衛には高価な戦闘機を使わなければならないでしょうし、攻撃ヘリには悩まされることでしょう。

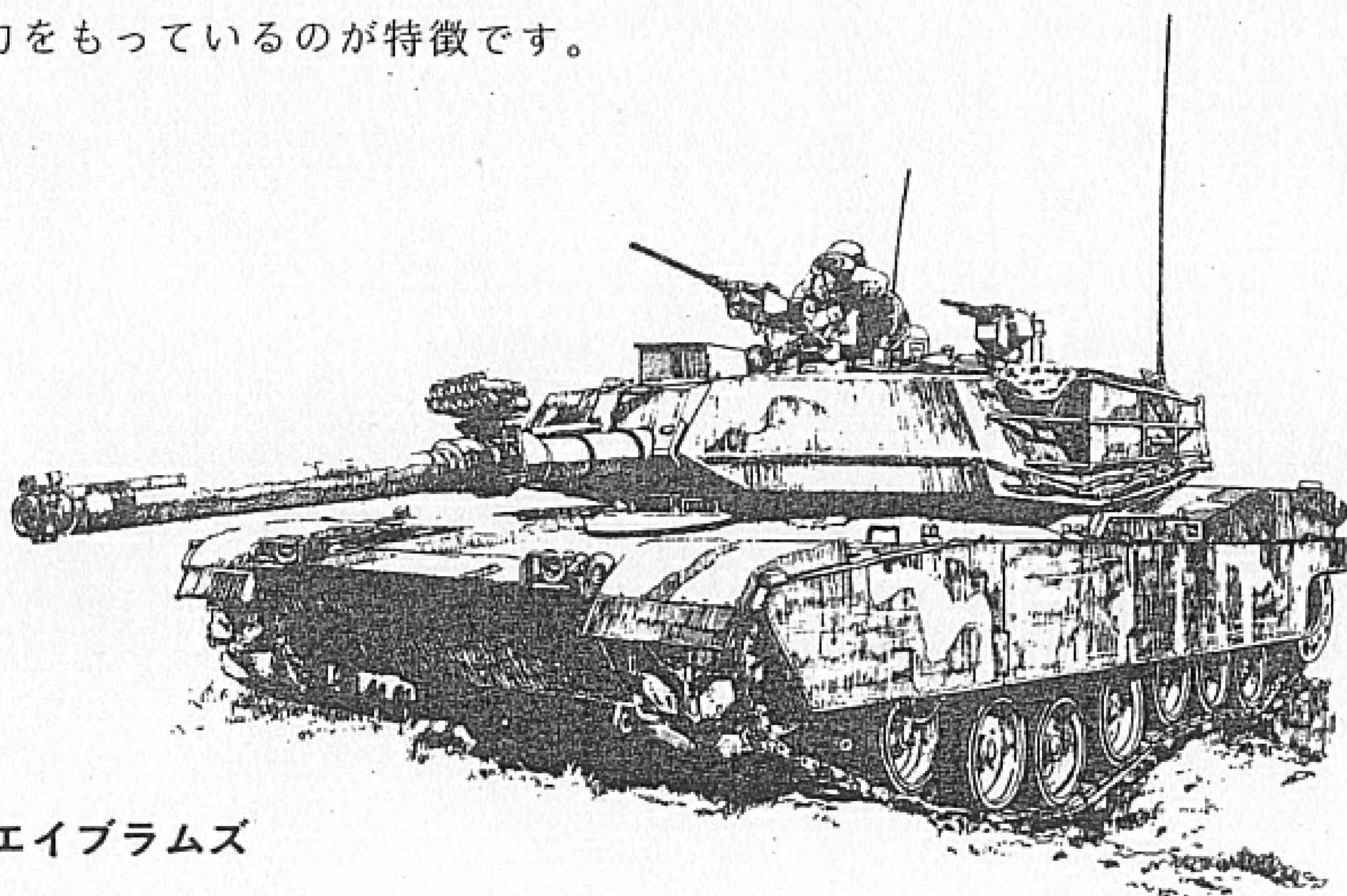


AH-64アパッチ

アメリカを代表する戦闘機といえばイーグル（F-15イーグル）でしょう。現在アメリカ空軍の主力戦闘機であり、世界最強ともいわれるイーグルはこのゲームでもトップクラスの性能を誇っています。ただし、値段の方もそれにふさわしいものとなっています。F. ファルコン（F-16ファイティングファルコン）はイーグルやトムキャットが高価すぎるという反省から生まれた小型戦闘機ですが、様々な新しい概念を取り入れており、他の主力戦闘機に引けをとらない性能をもっています。ファントムは西側で最大の生産数を誇るベストセラーの戦闘機です。やや旧式化したとはいえ、まだまだかなりの戦闘力を秘めています。コルセアはスカイホークの後継機でF-8戦闘機をベースに作られています。現在はホーネットと交代しつつありますが、その基本性能の高さから改良して次世代の攻撃機にしようという計画もあります。A-10は速度を重視しない代わり

に頑丈な構造と対地用ガトリング砲、爆弾搭載量の多さなど、タンクキラーとしての任務を重視した攻撃機です。F-111は長距離の侵攻が可能な大型の攻撃機です。アメリカのリビア爆撃に使用されたのを覚えている方もいるでしょう。アパッチは最新の攻撃ヘリです。ヒュイコブラの弱点であった対空砲火に対する防御力の強化や新型の対戦車ミサイルが搭載できる点が特徴です。ブラックホークも新型の輸送ヘリで、アパッチと同じように対空砲火に対するさまざまな配慮がなされています。

M1エイブラムズは現在アメリカの主力戦車です。ガスタービンエンジンによる加速力の向上や新開発の複合装甲など、さすがに世界でもトップクラスの性能を誇っています。M60パットンはいまだにアメリカの主力だった戦車で、基本設計が優秀だったためにいまでも改良を重ねながら使用されています。M901はM113兵員輸送車の車体にTOW対戦車ミサイルのランチャーを搭載した車両です。M163対空砲は20mmバルカン砲を搭載した対空車両ですが、すでにかなり旧式であり、後継車両の必要性に迫られているようです。チャパレルはアメリカの空対空ミサイル、サイドワインダーを地対空用にしたもので、このゲームではM730に搭載されたシステムをモデルにしています。M2ブラッドレーはエイブラムズと共に行動することを前提に設計された歩兵戦闘車で、かなりの戦闘力をもっているのが特徴です。

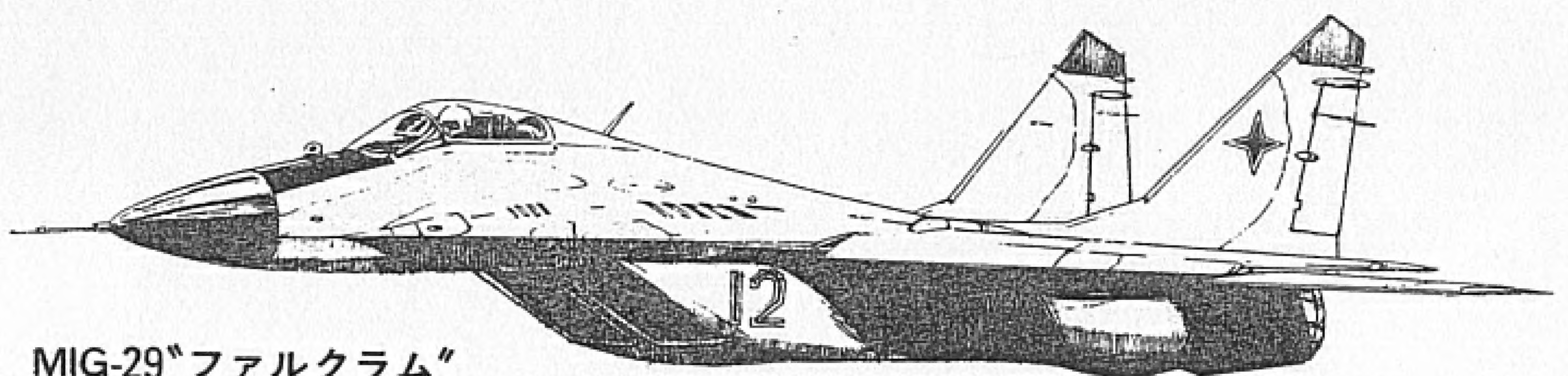


M1E1エイブラムズ

ソ 連 U.S.S.R

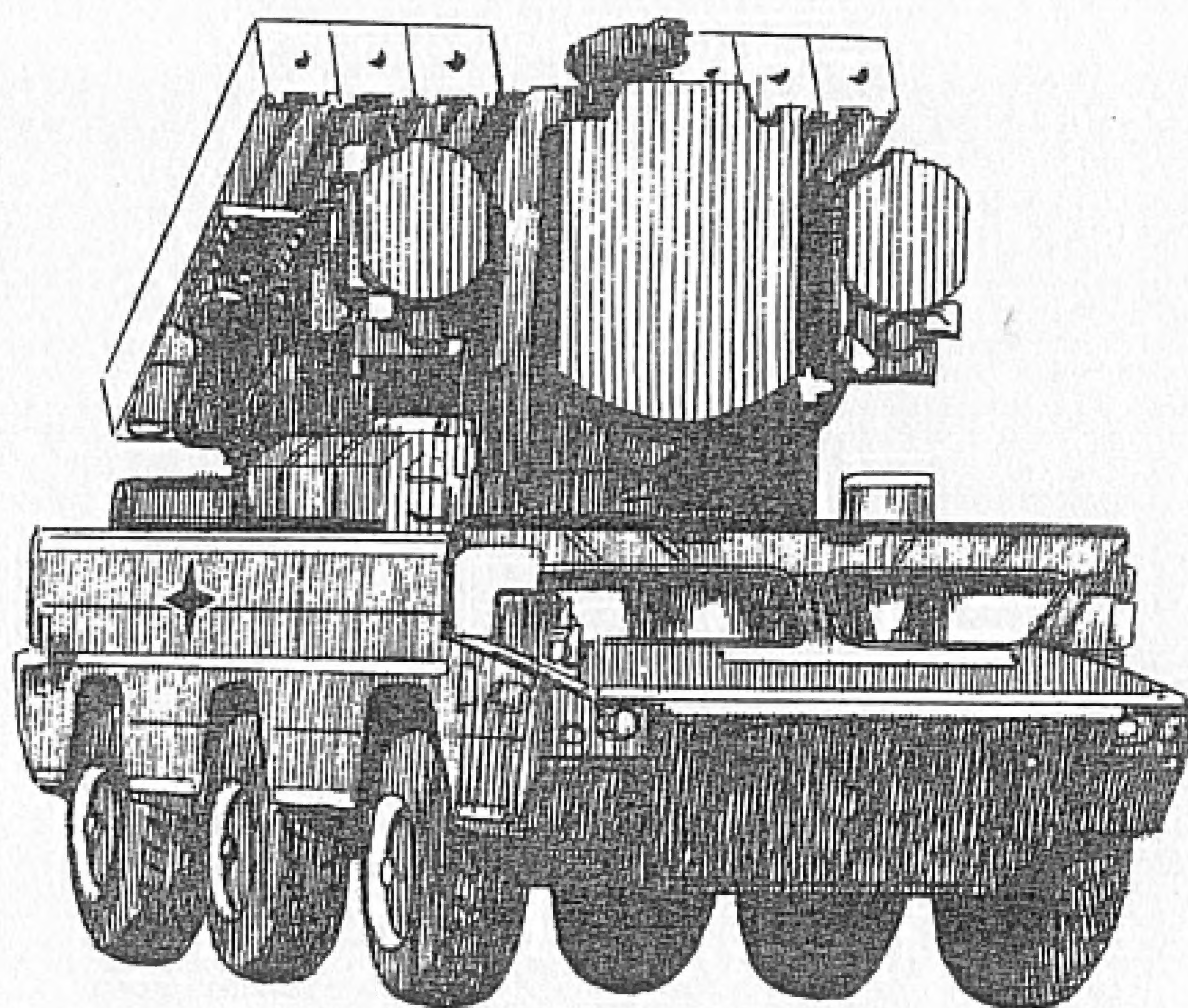
ソ連は東側の中心国だけあって、優れた兵器がバランスよく揃っています。もしソ連の欠点を上げるとすれば、それはNO. 1の兵器がないということでしょうか。戦闘機も戦車も非常に優れているのですが、それでもいちばん優れたものはソ連にはないのです。ただ、対空ミサイルしか持たない高速機MiG-31や砲から対空ミサイルを撃つことのできるT-80といったユニークな機体もソ連ならではのといえるでしょう。

Su-27とMiG-29は共にソ連の最新鋭の機体で、その関係はアメリカのイーグルとファイティングファルコンの関係に似ています。すなわち、大型のSu-27が長距離要撃、小型のMiG-29が格闘戦を主とするわけです。実際この2機は西側の主力機に負けないだけの能力を持っていると言われてます。MiG-31は領土内に深く侵攻してくる爆撃機や巡航ミサイルを迎撃することを主任務とした要撃機で、いままでソ連の要撃機が苦手だった低空の目標に対する戦闘能力が大幅に改善されています。フォージャーは東側唯一の垂直離着陸機ですが、ハリアーに比べるとかなり能力が落ちるようです。Su-24はF-111に似た戦闘攻撃機ですが、F-111よりは1回り小型です。Su-25は低空での対地攻撃機で、思想的にはA-10に近いものといえるでしょう。MiG-27はMiG-23から発達した攻撃機で、主翼などはMiG-23と同じものです。ヒップHはヒップの後継輸送ヘリですが、出力の強化や機能性の向上が計られています。ハボックはソ連の最新攻撃ヘリで、アパッチに似た形状・能力を持っているようです。



MIG-29“ファルクラム”

SA-8ゲッコー

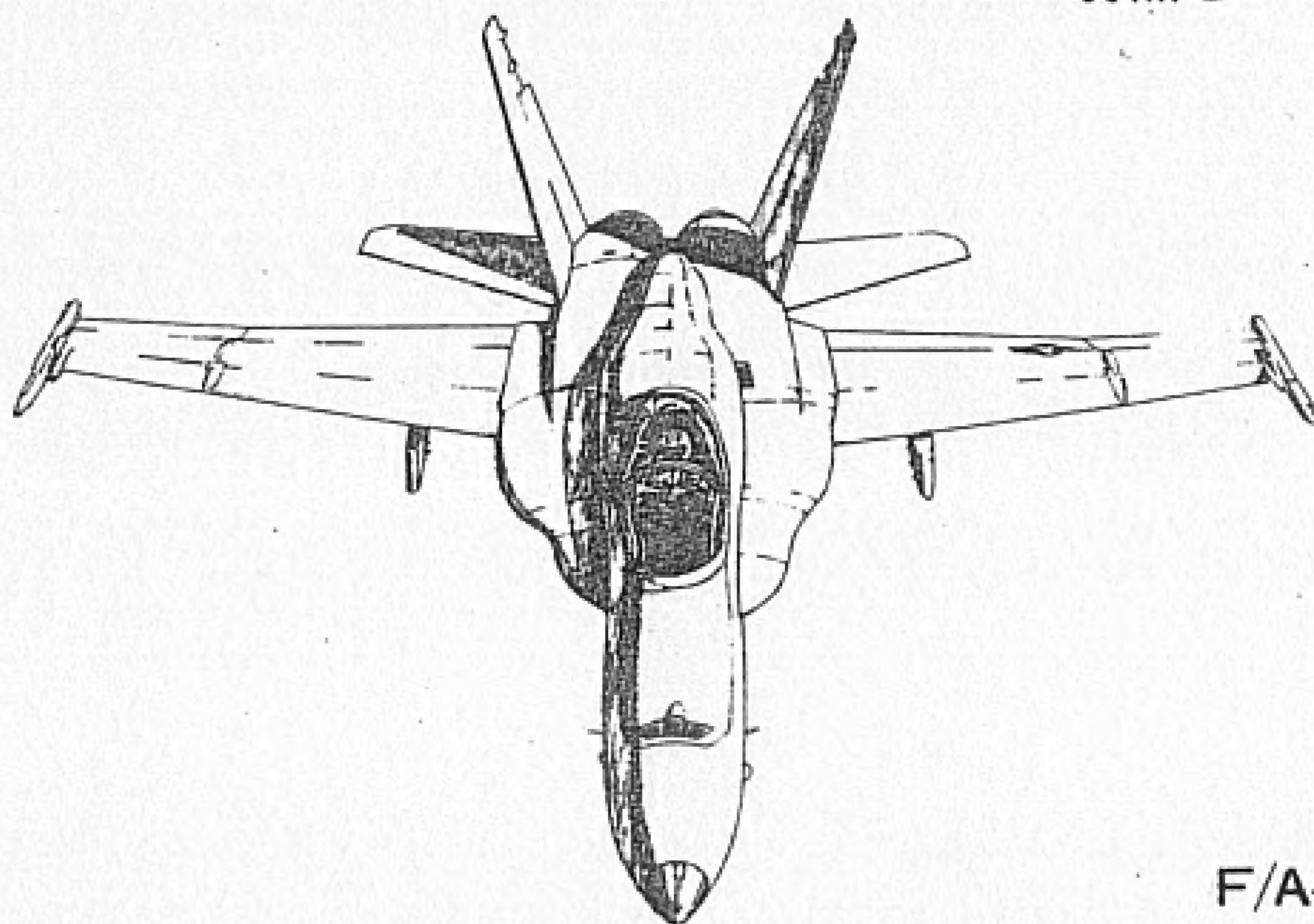


T-80はソ連の最新鋭戦車で、T-72の延長線上にある戦車ですが、リアクティブアーマーと呼ばれるパネル状の装甲が取り付けられているようです。また、主砲から対ヘリ用の誘導ミサイルを撃つことができるという話もあります。T-64はソ連軍のみで、他の東側諸国に供給されなかったために、一部から失敗作ではないかという見方をされている戦車ですが、このゲームでは一部問題があるものの、T-72と並ぶ性能を持っているという設定で考えています。また、T-64も対ヘリのミサイルが撃てると言われています。BRDM-2は偵察用の車両ですが、ミサイルを搭載して、対戦車車両としても使用されます。シルカは23mmの機関砲を4門備えた対空車両で、対空ミサイルとコンビを組んで、高高度から低空までカバーします。SA-8ゲッコーとSA-13ゴーフルは共に対空ミサイルですが、ゴーフルは赤外線追尾で近距離、ゲッコーはレーダー追尾で中距離をそれぞれホームポジションとしています。BMP-2はBMP-1歩兵戦闘車の改良型で、主砲を機関砲に改めたほか、新しい対戦車ミサイルを搭載しています。

アメリカ2

U.S. NAVY & MARINES

アメリカ2は主としてアメリカ海軍および海兵隊がモデルとなっています。アメリカ2の特徴は豊富な航空戦力でしょう。優れた機体が多いので、状況に合わせて自在に使いこなせると思います。反面、対空車両はアメリカ1以上に貧弱で、歩兵もエリート兵しかいないといった点がアメリカ2の弱点といえるでしょう。



F/A-18ホーネット

トムキャットはイーグルと並び称されるアメリカ海軍自慢の機体です。搭載されるフェニックスミサイルは6つの異なった目標を同時に攻撃することができます。ハリアーはイギリスが開発した世界最初の実用的な垂直離着陸戦闘機です。機動性に優れており、このゲームでは他の航空機と違ってヘリコプターにもかなりの力を発揮できるようにしています。イントルーダーは性能をある程度抑えることでコストダウンを狙った攻撃機で、バランスのとれた無理のない機体です。ホーネットはトムキャットを補佐する戦闘機と、コルセアの後継機としての攻撃機の両方を兼ねることを狙って作られた最新の戦闘攻撃機です。ヒュイコブラは攻撃ヘリの先駆けともいえる機体です。イロコイスは1万機以上が生産された、アメリカの代表的な中型輸送ヘリです。

LVT P-7は海兵隊が使用する歩兵戦闘車で水陸両用で行動できることに重点がおかれています。

(ファントム、コルセア、M1エイブラムズ、M60パットン、M163対空砲についてはアメリカ1を参照してください。)

ワルシャワ WTO

いわゆるワルシャワ条約機構軍のことです。装備的にはソ連のお古という感じですが、その分廉価なわけですし、プレイヤーの腕しだいでしょう。1対1ではかなわないわけですから、うまく戦力を集中して、相手を叩くようにしましょう。

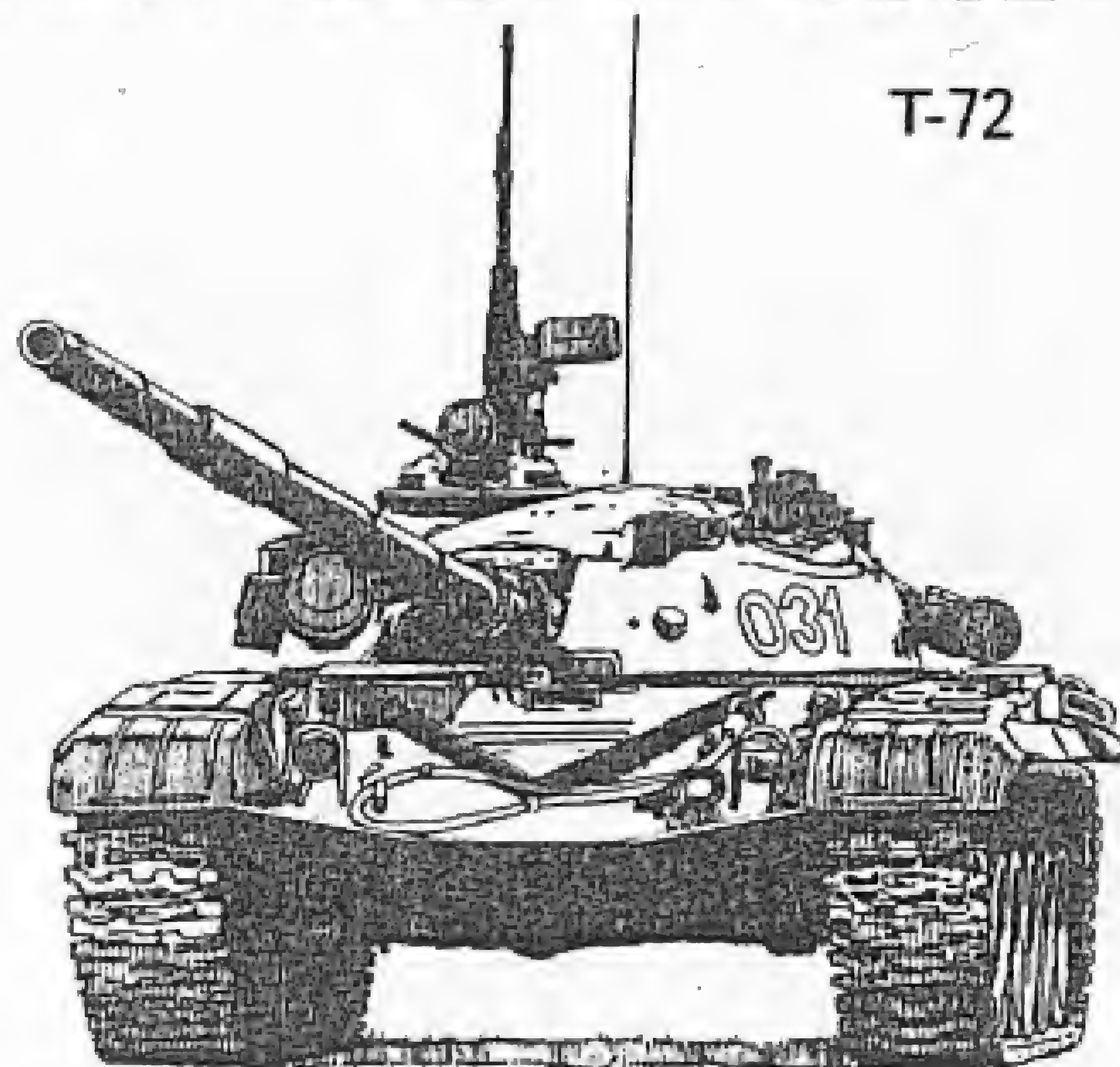
MiG-23は制空戦闘を主任務とする可変翼機で、現在は2000機以上が生産されています。MiG-21は30年以上の歴史を持つ単座のデルタ翼機で、すでに時代遅れの機体となりつつありますが、いまだに使用している国も多いようです。Su-17は可変翼をもつ戦闘攻撃機で、現在でも東側で広く使用されています。ヒップは軍および民間用に1万機以上が生産されたとみられるスタンダードな輸送ヘリで、日本にも1機輸入されています。ハインドは歩兵の輸送などにも使われる大型の攻撃ヘリです。最新型では歩兵の代わりに弾薬が搭載されているようです。

T-72は現在東側で最もスタンダードな戦車で、125mmという大口径の主砲を備えています。T-62はすでに旧式となりつつありますが、現在の戦車砲の主流となっている滑空砲（砲身の内側に溝のない砲）をいち早く搭載したことで当時注目をあびました。PT-76は水陸両用の軽戦車で、主任務は偵察戦闘ですが、ソ連海兵隊では主力戦車としても使用しているようです。SA-9ガスキンはSA-13ゴーフル対空ミサイルの1つ前の型ですが、東側諸国ではまだまだこちらが使用されています。

BMP-1は歩兵戦闘車というカテゴリーの先駆者的車両で、当時としては強力な火力と機動力を輸送車両に取り入れたことで世界の注目をあびました。

（シルカ、SA-8ゲッコーについてはソ連を参照して下さい）

T-72



西ドイツ

WEST GERMANY

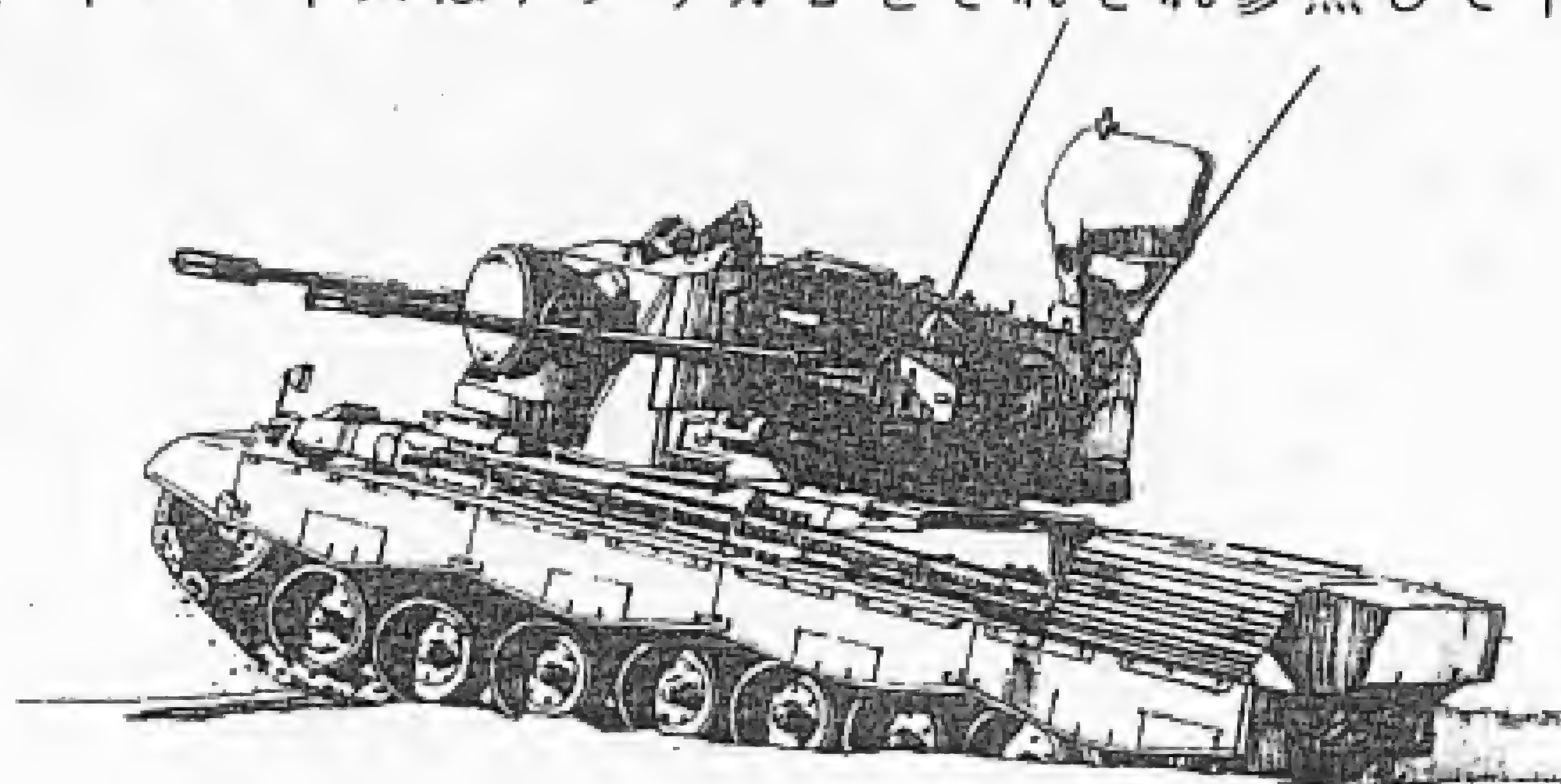
西ドイツの特長は強力な陸軍です。特にレオパルド2とゲバルトの2つが陸空の守りをがっちりと固めているため、西ドイツを相手にした国はかなりの苦戦を強いられるでしょう。西ドイツの弱点は空軍力です。トーネードを除くと全体的に古い機体がめだちますし、攻撃ヘリもそれほど強力ではありません。ゲバルトやローランド2などの対空車両との連携が重要になってくるでしょう。

スターファイターは1950年代に開発された非常に古い機体ですが、この西ドイツやイタリアなど一部の国では改良を重ねながら使用されています。トーネードは英独伊の3カ国で共同開発された新鋭機で、IDSは戦闘攻撃機仕様の機体です。アルファジェットはフランスでは練習機として使用されている攻撃機で、小型でコストが安く、それでいて行動半径が大きいのが特徴です。PAH-1は汎用ヘリコプターBO105の攻撃ヘリ仕様です。

レオパルド2は西ドイツが世界に誇る主力戦車です。火力、機動性、防御力など、今でも一線級の戦車です。レオパルド1はレオパルド2以前の西ドイツの主力戦車で、西ドイツのほか、オランダ、デンマークなどで使用されています。ヤグアル2は旧式化した対戦車自走砲から砲塔をはずし、代わりに対戦車ミサイルを搭載した車両です。ゲバルトは30mmの機関砲2門を備えた対空自走砲で、この種の兵器の中では最も優れているものの1つに上げられます。ローランド2は西ドイツとフランスが共同開発した短距離の対空ミサイルシステムです。マルダー歩兵戦闘車は浮航性を犠牲にしても車両の装甲を強化しているのが特長です。

(ファントムはアメリカ1、イロコイスはアメリカ2をそれぞれ参照して下さい。)

ゲバルト



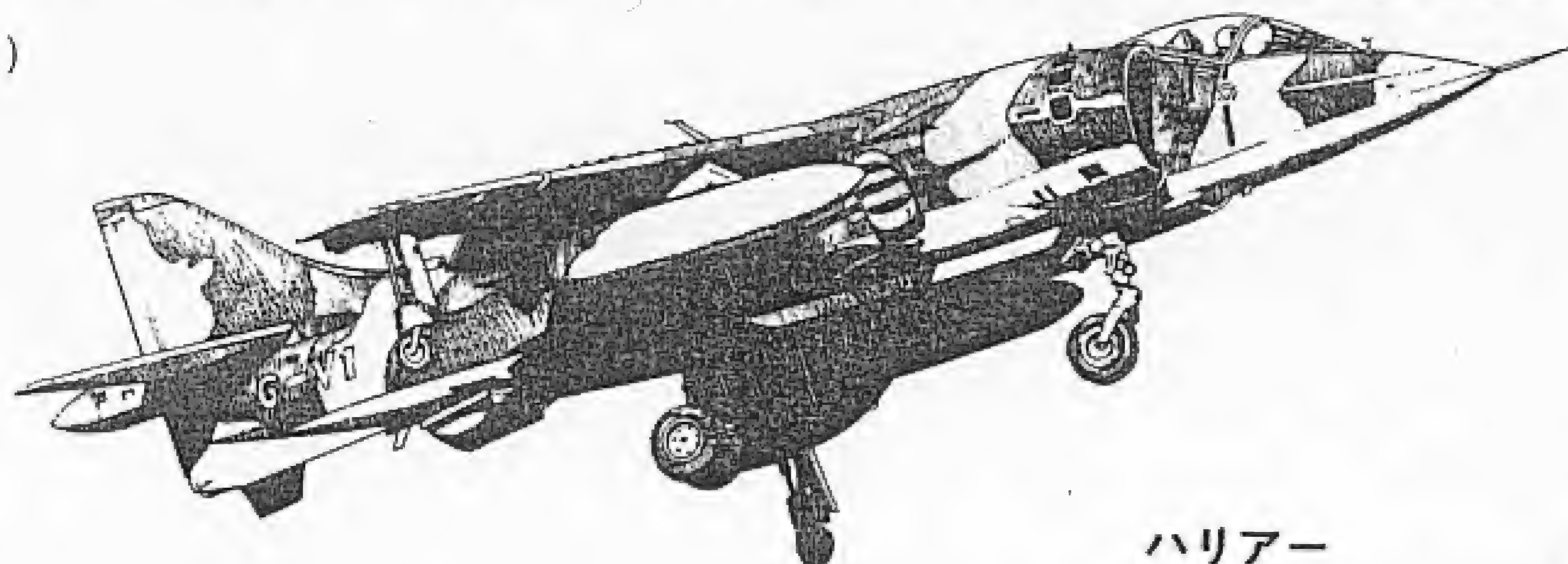
イギリス BRITISH

イギリスの兵器はかなりの精鋭が揃っています。弱点といえば対空車両ですが、ハリアーでかなり補うことができるでしょう。全体的に非常にバランスのとれた軍といえます。鍵となるユニットはヘリに対して高い攻撃力をもつハリアーと、高い機動力を誇る装甲車スコーピオン、そして強力な装甲を持つ主力戦車チャレンジャーといったところでしょうか。

トーネードADVはトーネードシリーズの防空戦闘機バージョンです。主に敵航空機の迎撃を目的にしています。ジャギュアはイギリスとフランスで共同開発された機体で、攻撃機でありながら超音速で飛行できるのが特徴です。リンクスは輸送、攻撃、連絡など多用途に使われる中型の汎用ヘリです。ガゼルはフランスの開発した汎用ヘリですが、最近は攻撃用に配備されることが多いようです。

チャレンジャーはイギリスの最新鋭戦車です。チャレンジャーはチョバム・アーマーと呼ばれる新しい装甲をいち早く取入れ、その堅固さは世界でもトップクラスのもので、チーフテンは120mm砲と重装甲で開発当時から注目された戦車で、チャレンジャーの登場した現在でも一線級の戦車として通用します。スコーピオンは世界の中でも最も小型かつ軽量な車体をもつ軽戦車です。レイピアは軽量小型で安価な短距離対空ミサイルで、このゲームに登場するのは自走式のRCM748型です。MCV80はイギリスの歩兵戦闘車で機動性を最も重視して設計されています。

(ファントムはアメリカ1、ハリアーはアメリカ2をそれぞれ参照して下さい。)



ハリアー

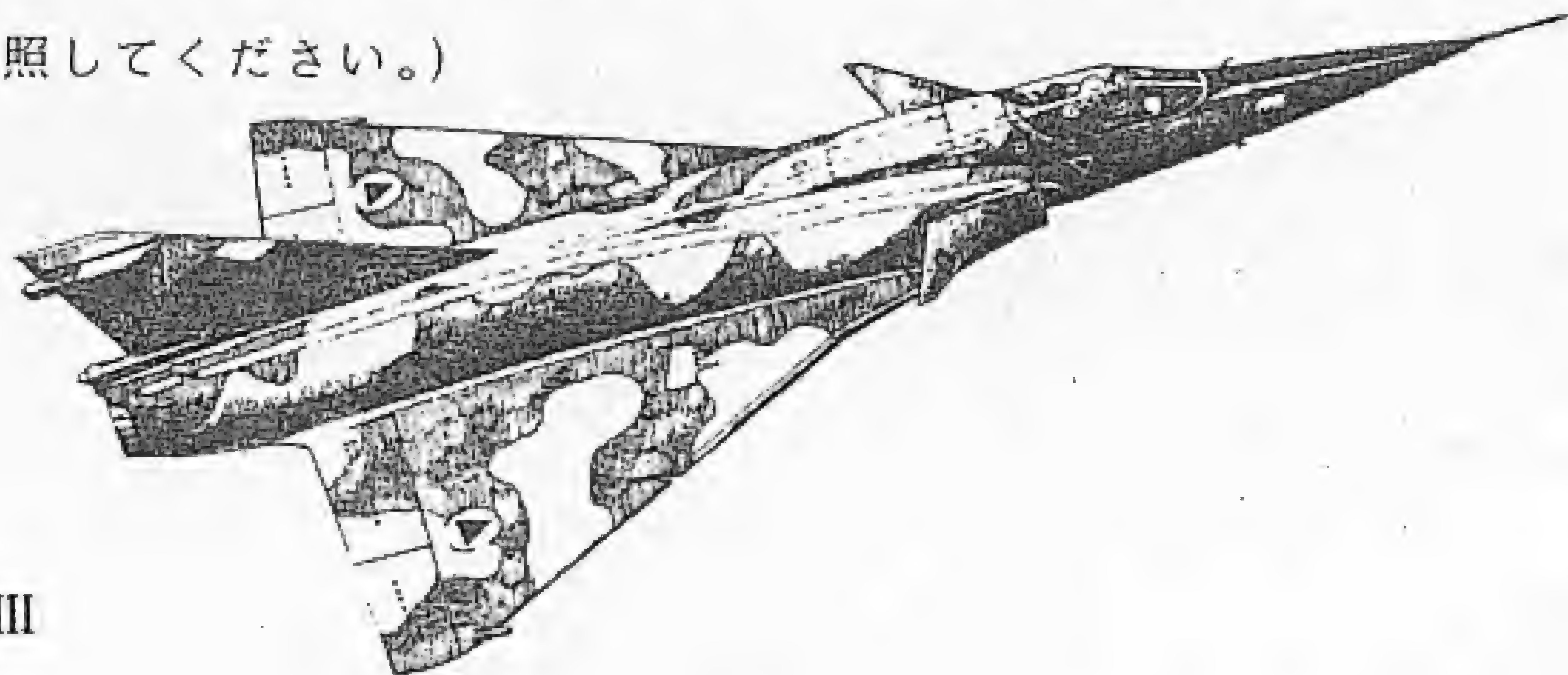
フランス FRENCH

フランスにはこれといった強力な兵器がありません。いい呼び方をするならば、バランスがとれているということなのでしょうが、1対1で敵の主力と対した時の不利はいなめないでしょう。しかし、安価で多用途に使用できるAMX-10RCや敵航空機を迎撃する対空車両が充実しているなど、経済的に有利な点を活かした戦略がフランスを勝利に導くでしょう。

ミラージュシリーズはいずれもフランス空軍が独自に開発した戦闘機です。ミラージュIIIは中東戦争などで高く評価されたデルタ翼の小型戦闘機ですが、現在は現役を退きつつあります。ミラージュF1はミラージュIIIの欠点であった離着陸の滑走距離や亜音速における空戦能力を強化した機体です。ミラージュ2000はアメリカのF-16の成功に刺激されて作られた機体で、小型で軽快な運動性をもちながら、あらゆる任務をそつなくこなすことができるよう設計されています。S. エタンドール（シュペル・エタンドール）はエグゾセミサイルと共にフォークランド戦争やイラン・イラク戦争で一躍有名になった艦上攻撃機です。シュペルビューマはSA300ビューマを基礎にして燃料消費の節減や生存率の向上を目標に作られた輸送ヘリです。

AMX-30はフランスの主力戦車ですが、現在はやや旧式化して後継車の開発が進められています。クロタルはフランス空軍が基地防衛の目的で開発したレーダー追尾の対空ミサイルシステムです。

（ジャギューア、ガゼルについてはイギリス、ローランド2については西ドイツをそれぞれ参照してください。）



ミラージュIII

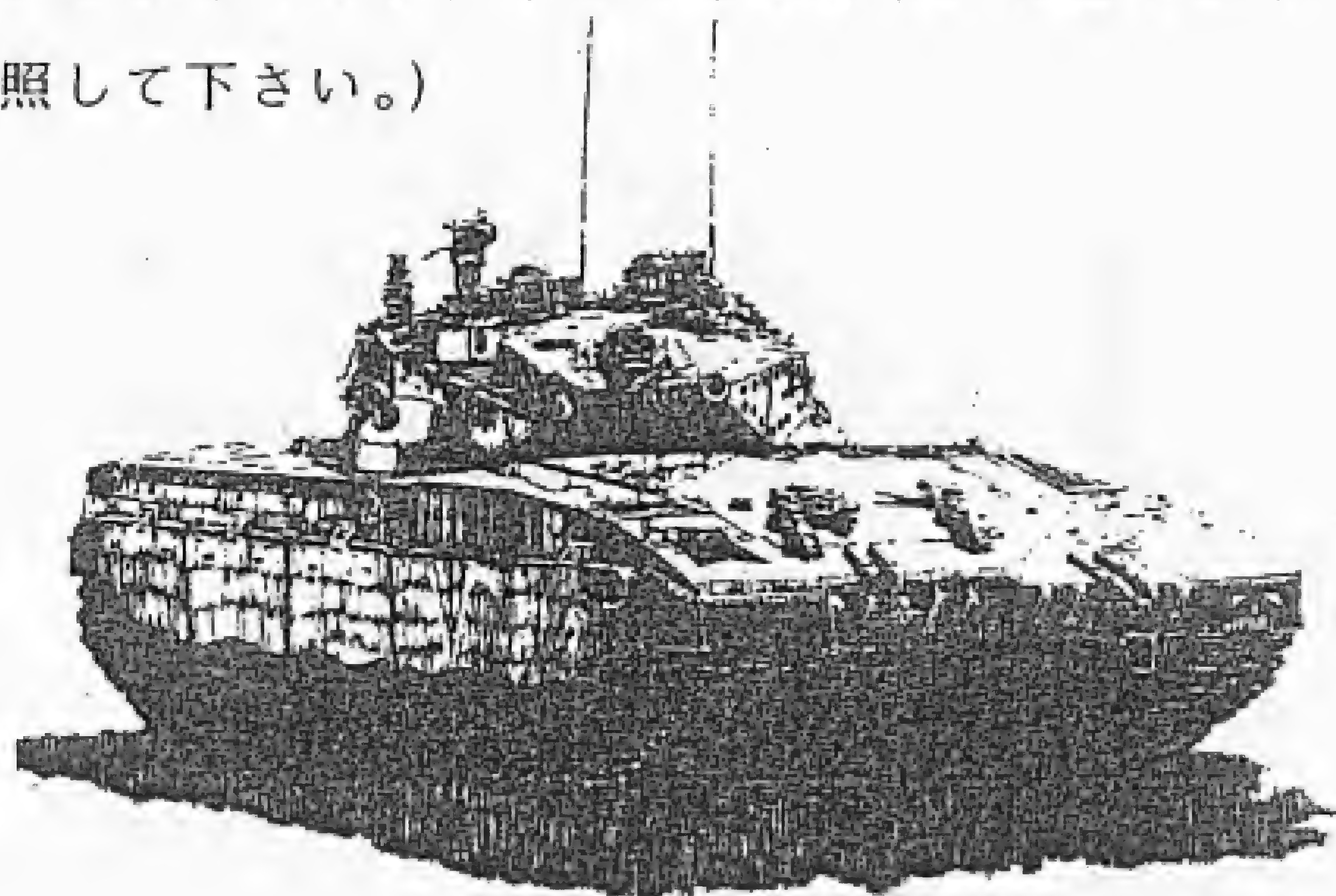
イスラエル ISRAEL

イスラエルにはさまざまな国の兵器が入りまじっており、自国製の兵器を加えるとかなりの数に登ります。ですから、状況に合わせて選択の幅があり、その点ではかなり恵まれているでしょう。このイスラエルに弱点があるとしたら、それは歩兵ではないでしょうか。エリート兵しかいないために、都市を占領するためのコストがかなり高いものになるのは事実です。そのためには入念な占領計画を練る必要があるでしょう。

クフィルはミラージュを基礎に作られた自国製の戦闘機で、エンジンをより強力なものに換装し、後期タイプには機体の前方に小さな翼（カナード）がついているのが特徴です。ラビはイスラエルの次世代を担う予定の戦闘攻撃機（このゲームでは攻撃機）ですが、量産化は見送られそうです。スカイホークはすでに旧式の攻撃機ですが、軽量小型で攻撃能力、運動性も優れていた傑作機です。

メルカバは前面装甲の厚さとかさび状の砲塔が特徴的なイスラエル製の戦車です。これは豊富な実戦経験と兵員の安全性を重視した結果からきているようです。M113はアメリカが生んだ兵員輸送車のベストセラーです。いまなお多くの国で使用されていますが、戦闘のことはあまり考えられておらず、ブラッドレーやマルダーといった歩兵戦闘車にとってかわられつつあります。

（F. ファルコン、ファントム、イーグル、M60パットン、M163対空砲、チャバレルについてはアメリカ1、ヒュイコブラ、イロコイスについてはアメリカ2、シルカについてはソ連を参照して下さい。）



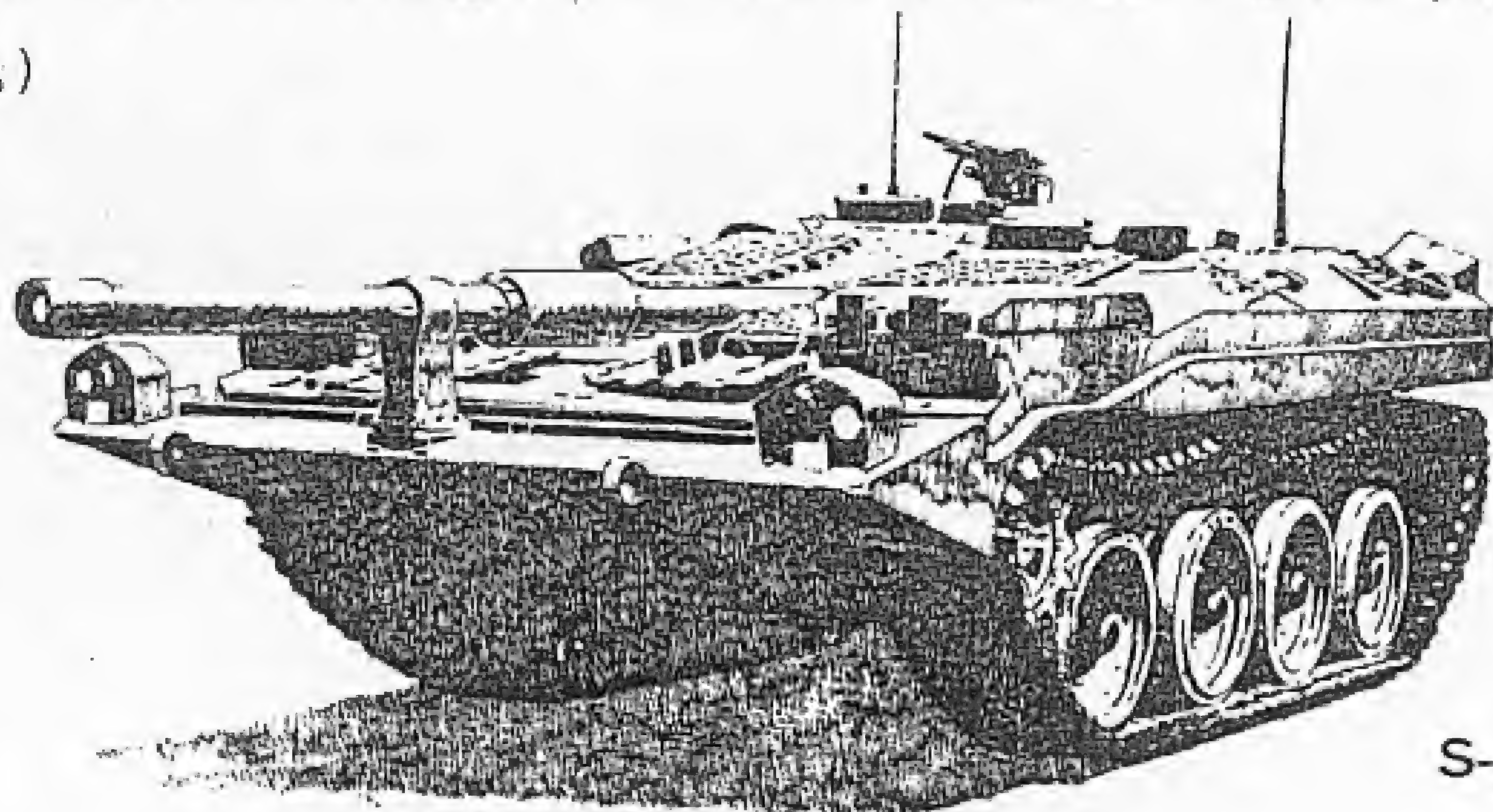
メルカバ

スウェーデン SWEDEN

スウェーデンは自国でユニークな兵器を次々と開発するので有名な国です。しかもユニークながら実用性も高いため、このゲームでもお買得な兵器が多いと思います。しかしながら、決め手の兵器に欠けるのもまた事実で、初心者には扱いにくい国かもしれません。

ドラケン、ビゲン、グリペンはいずれも自国開発の航空機です。このゲームではドラケン、ビゲンを戦闘機、グリペンを攻撃機としていますが、実際にはいずれもその両方の型が存在します。特に最新型のグリペンはそれぞれの派生型があるのではなく、外装を変えるだけで戦闘、攻撃の両方を行うことができます。

Sタンクは砲塔をなくして車高をできるだけ低く抑えたユニークな戦車です。固定された砲身の移動は戦車自体の旋回と油圧式のサスペンションで行います。センチュリオンは第二次世界対戦直後に実用化されたイギリスの戦車ですが、いまだに一部の国では使用されています。I k v 9 1は軽戦車でありながら90mmという大口徑の砲をもっており、駆逐戦車的な性格をもっている車両です。ただし、車体の装甲は水上航行能力のせいもあって、たいしたことはないようです。A R M A Dは本来歩兵用に開発されたR B S - 7 0対空ミサイルをM 1 1 3に搭載した車両です。P b v 3 0 2は1966年に量産化された兵員輸送車ですが、火力、乗車戦闘、水陸両用性など当時としては斬新な思想を取り入れた車両です。(P A H - 1については西ドイツ、イロコイスについてはアメリカ2を参照して下さい。)



S-タンク

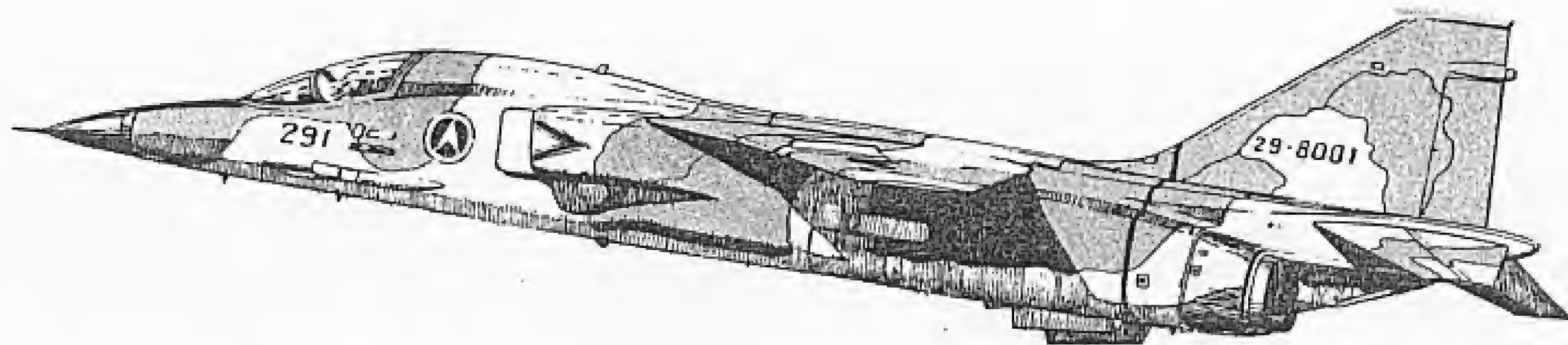
日本 JAPAN

日本はちょうどいくつかの兵器が世代交代の時期にあるため、このゲームではそれほど強くありません。ただ、対空車両は最新鋭で、戦闘機にもイーグルがあるため、空の守りにはそれほど苦労はしないでしょう。また、地上戦は60式無反動砲のようなユニークな兵器をうまく活用してください。

三菱F-1は国産の支援戦闘攻撃機で、その主要任務は対艦攻撃と対地支援です。そろそろ旧式化しており、現在後継機のFSXが試作されつつあります。

74式戦車は現在、日本の主力戦車です。その最大の特徴は油圧によって車体を前後左右上下いずれにも姿勢変更することができる点です。61式戦車はすでに20年以上使用されていますが、さすがに一線からは退きつつあります。60式無反動砲は106mmの無反動砲を2門積んだ世界でも珍しい車両で、歩兵部隊の対戦車防御を担当します。87式対空砲はゲバルトによく似た最新の対空車両で、日本の最新技術がふんだんに活かされています。81式対空ミサイルは73式トラックに赤外線ホーミングの対空ミサイルを搭載したミサイルシステムです。73式装甲車は現在日本が使用している兵員輸送車ですが、戦闘能力は低く、現在後継の歩兵戦闘車が作られています。

(イーグル、ファントムについてはアメリカ1、ヒュイコブラ、イロコイスについてはアメリカ2をそれぞれ参照して下さい。)



中国 CHINA

中国の特徴は、兵器が安い！これに尽きます。とにかく、性能的には他の国には勝てませんから、数でものを言わせるしかありません。ある意味で、最もくせのある国といえるでしょう。

フィンバック B は中国の新鋭機で、いままで弱かったレーダー関係を大幅に強化しています。ファンタン A は MiG-19 をベースに中国独自の技術を加えた攻撃機で、かなりの部分に改修が加えられています。

69 式戦車はソ連の T-54 / 55 のコピーである 59 式戦車の発展版です。射撃統制装置が改良され、命中率の改善が計られています。62 式軽戦車は 59 式戦車をベースに軽量化を計った車両です。63 式対空自走砲は中国が独自に開発した自走砲で 37 mm 対空機関砲を 2 門備えています。ただ、電子装備は皆無で、砲の旋回は人力という、かなり旧式なシステムです。77 式兵員輸送車は、装甲をもった輸送車ですが、歩兵戦闘車としての能力はありません。

(MiG-21、ヒップ、PT-76、

BMP-1 についてはワルシャワを参照して下さい。)



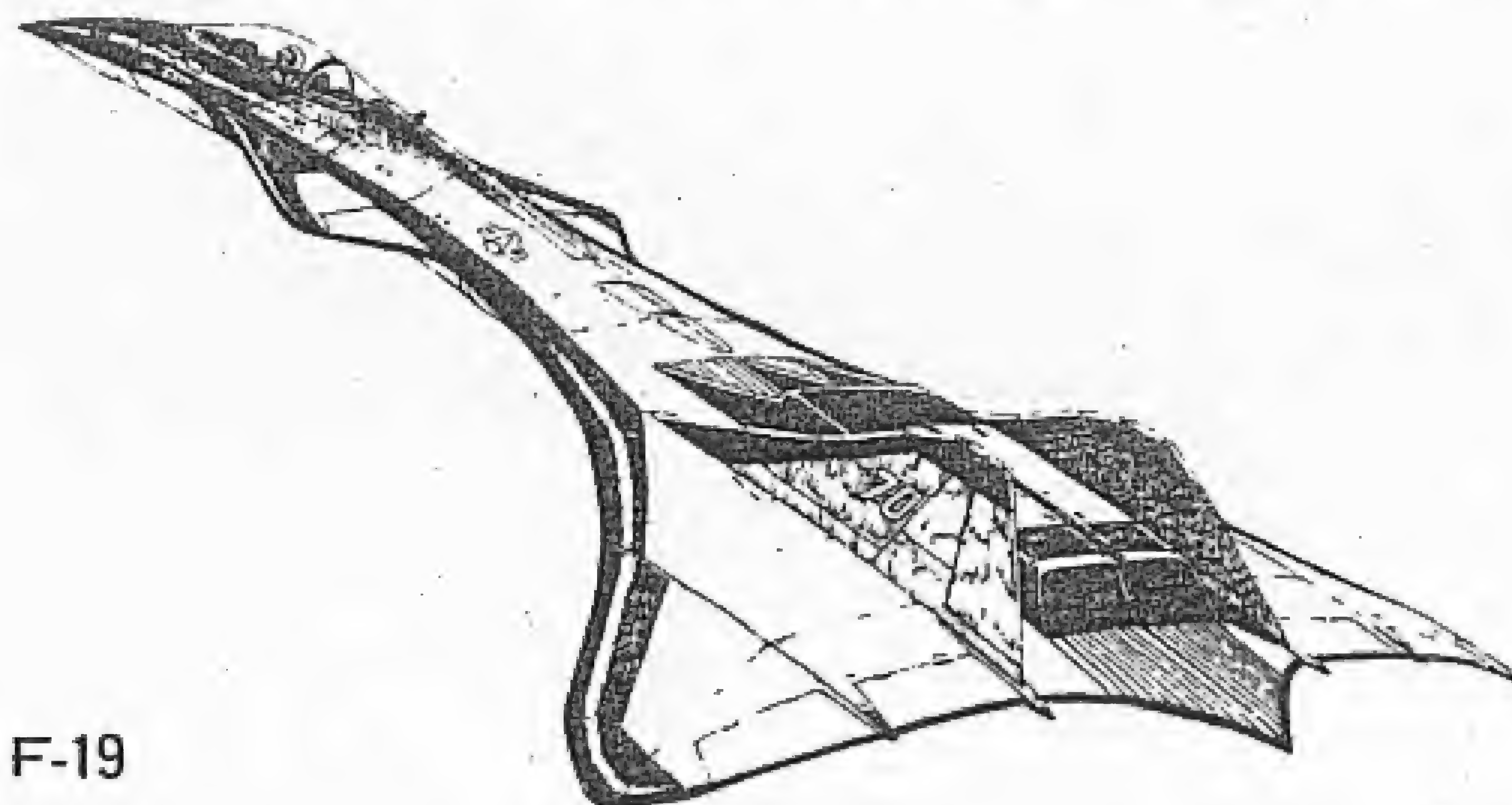
最新鋭

SUPER WEAPONS

中国と対照的なのがこの国(?)でしょう。最強レベルの兵器がずらりと揃っているのですが、なにしろ値段が高いため、そう簡単に生産するというわけにはいきません。生産した部隊を安易に失わないよう注意する必要があるでしょう。

F-19は見えない戦闘機(レーダーにうつりにくいような様々な工夫がされている)として有名ですが、今の所、実機は確認されていません。ただし存在するのは確実なようです。EFAは英独伊の3カ国で共同開発している最新の戦闘機ですが、まだ実験段階です。FSXは三菱F-1の後継機としてこれから開発される機体ですが、F-16をベースに日米共同開発される予定です。ホッカムは対ヘリコプター戦闘を想定したソ連の攻撃ヘリです。すでに試作されており、量産も近いようです。アメリカが開発しているオスプレイは2つのローターが発着時には上、飛行時には前を向くユニークな構造を持った汎用ヘリです。

90式戦車は日本の次期主力戦車としてこのほど試作車が公開された戦車です。量産は1990年前後になりそうです。テレダインAGSは装甲車なみの軽快さで、戦車に負けない火力を持たせようという思想で研究されているアメリカの車両です。ZSU-Xはソ連が開発したゲパルトに似た対空車両です。ADARTSは対空ミサイルで対地攻撃もできるという万能型のミサイル車両で、アメリカ陸軍の次期対空車両の候補です。91式歩兵戦闘車(ゲーム上の仮称です)は自衛隊が開発中の歩兵戦闘車ですが、コスト高のために量産化は難航しそうです。



F-19

HOW TO EDIT MAP

マップの作り方

【大戦略のもう一つの楽しみ】

大戦略の世界には2つの楽しみ方があります。1つは、積極的に闘いに参加することです。これは、大戦略本来の遊び方です。兵器を生産し、移動、攻撃、あらゆる戦略を駆使して、敵の首都を目指します。勝利を得る為には、総合的な兵器の運用や、駆引きが必要です。自ら企てた戦略がじりじりと効果を現し、敵の首都へと肉迫していく課程はその緊迫感がたまらないはずです。ゆったりやられたりの戦略、戦術が醍醐味なのです。

もう一つの楽しみは、大戦略を遊びこんでくるとじわりとわかってきます。マップエディターを使って戦場を作ることです。

一口にマップを作ると言っても 初のうちはどうしていいのかわからないものです。そこで、マップを作る簡単な方法をまとめてみました。

【大まかな地形を作る】

地形の形状や山、海などの配置によって戦場の雰囲気というものが大きく変わります。初心者の方はマップを作る時にはだいたい次に上げる2つのやり方のどちらかを選べばいいでしょう。



①地形の輪郭から作っていく方法

地形を形作るのに決め手になるのは海、平地です。戦場を島にしたければ、マップ全体を海で埋めてしまい、その中に平地で島の輪郭を作っていくのが一番簡単です。その中に山、森と言った地形を配置していきます。マップ全体が戦場になるような場合には

平地か森で全体を埋めてから、山や砂地で形作ればいいでしょう。キーポイントになる地形は、移動力が大きなものです。海、川、山と言った地形はほとんどの地上ユニットが侵入できませんから、戦場を区分けしたり限定させるために使えます。そのため配置する時には気をつけなければいけません。

大まかに地形の雰囲気がでてくれば、首都や都市、空港とそれをつなぐ道路を置いていきます。

HOW TO EDIT MAP

②首都から配置する方法

なんとなく地形全体のイメージが湧かないような場合はこの方法がいいようです。とりあえず何カ国にするかを決めて、マップに適当に距離をおいて配置してみます。全体は平地で埋めておくのが無難です。次に道路を使って首都と首都との間をつないでいきます。

大戦略ではたいていの場合、道路が主要な戦略路になるので道路の配置の仕方でもマップの良し悪しに大きく作用します。直線的に結ぶよりも蛇行させたり大きく迂回させるなど少しアクセントをつけてやります。さらに都市や空港を適当にばらまきます。するとなんとなく地形が浮かび上がってくるので、島にしたり森で囲んだりしてそれらしくしていきます。

このようなやり方で大まかなマップができ上がります。そこで次に戦略的要素となるような地形の作り方を上げます。

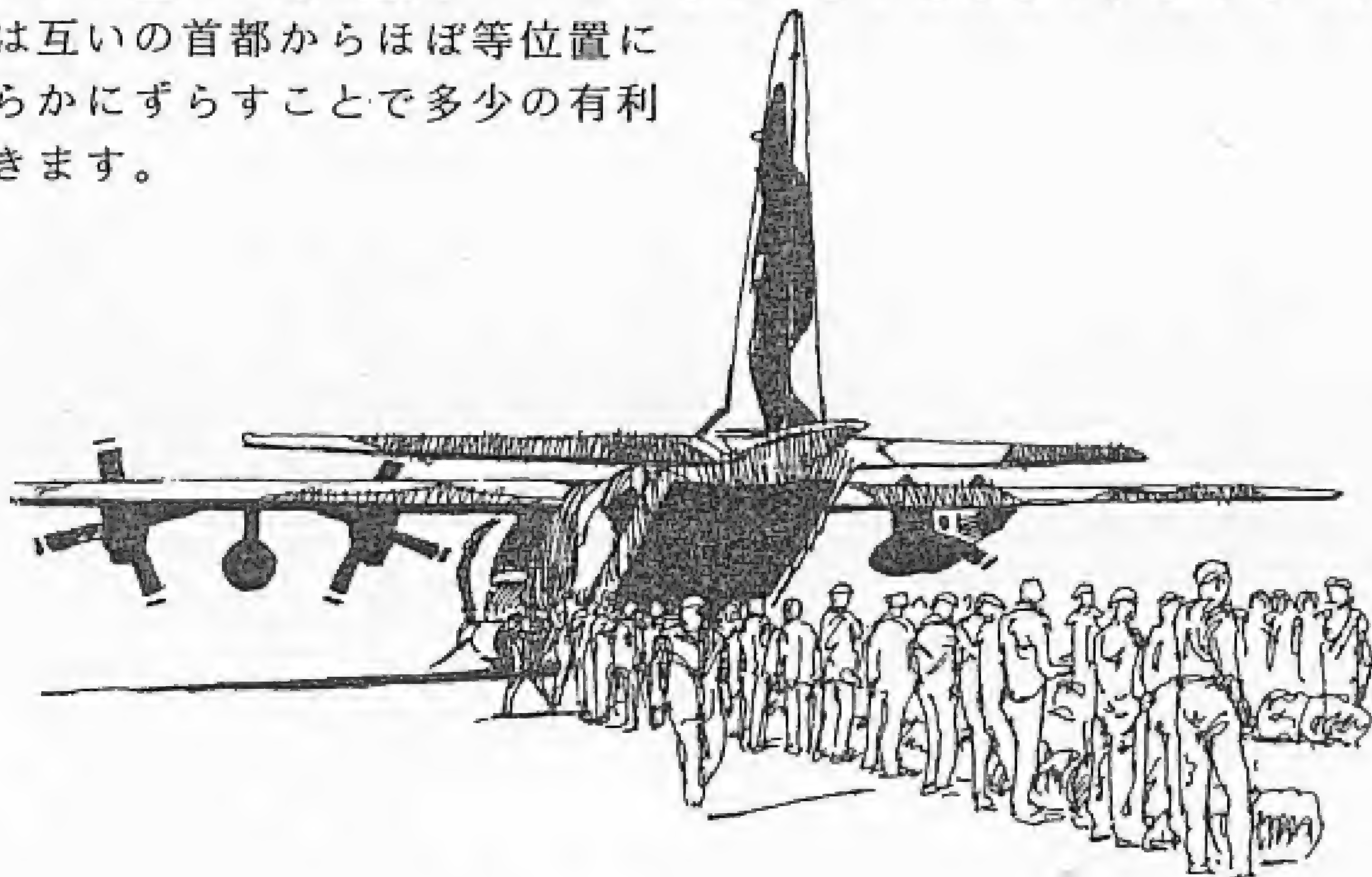
〔戦略的ポイント〕

戦場には戦略ポイントになるような場所がないとプレイしてみても、もう一つゲームに盛り上がりがありません。どんな地形を作ってもとりあえずは、首都と首都の中間点がお互の軍隊がぶつかり合う戦略ポイントにはなるのですが、拠点をめぐっての攻防といった要素がないと、ただ、だらだらとした戦闘になりがちです。そこで戦略拠点を1つ2つ配置してメリハリをつけます。

拠点とは戦略上とても重要な場所です。まずは拠点となるような場所や地形をいくつか上げておきます。

①空港

特に空港の少ないマップでは重要なポイントになります。制空権は戦略の要ですから、そのための空港は最重要ポイントになることがあります。ポイントになる空港の位置は互いの首都からほぼ等位置にします。どちらかにずらすことで多少の有利不利を調節できます。



HOW TO EDIT MAP

②都市

都市は防御効果もやや高め、補給ができるので全てが拠点ともいえるのですが、攻防の中心になるような場所に配置すれば面白くなります。例えば都市の数を若干少なめにしておき、その配置も各国の首都に比較的近いところにします。そして、戦場の中心となりそうな場所に都市群を置くのです。この都市群を手に入れた国が経済的に有利になるように都市数を調節すると重要拠点のでき上がりです。

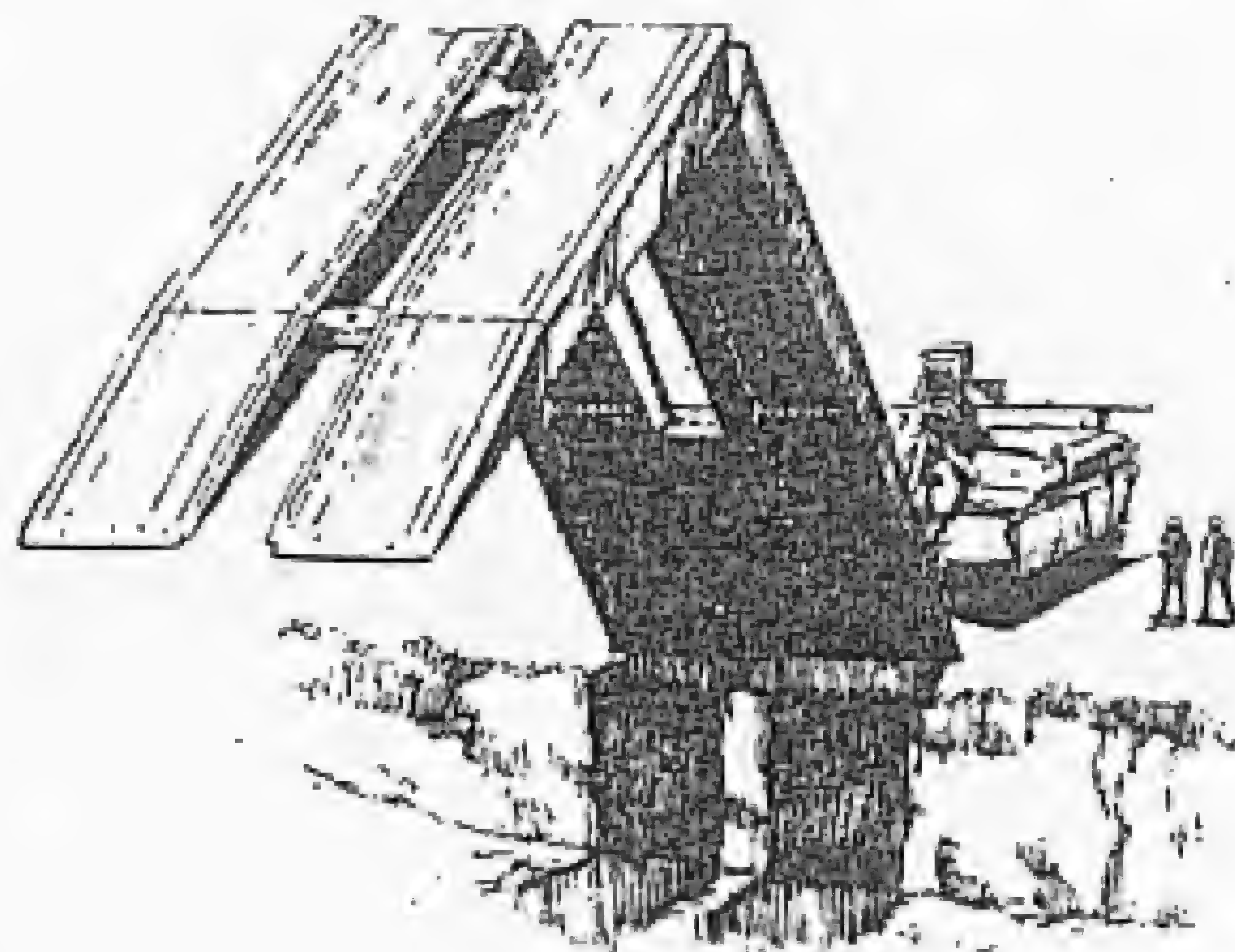
都市は経済力の基になる地形なのでその総数をマップ全体の経済力と考えることができます。航空ユニットの価格が2000-3000ぐらいなので1ターンに得られる経済力から逆に考えると1ヶ国平均25ぐらいが目安になります。これ以上多いと都市の重要性が低くなるかわりに経済力があるので物量で攻めまくる派手なマップになります。減らすと、都市の攻防をめぐっての厳しいマップになります。

③橋

海または川で分割された地形の場合には橋が二つの国をつなぐ唯一の地点である場合があります。このような場合、橋をめぐって攻防が展開されます。橋のそばに、防御効果の高い森や要塞を置くといっそう面白くなります。

④山あいの道

山も海と同様ほとんどの地上ユニットが入れませんから地形を分割してしまいます。首都間に山脈を置き、くびれを作ります。その周辺に都市などを配置します。



拠点を作る時に注意しなければならないのは、その位置関係です。各国からの距離を航空ユニット、地上ユニットの両面から考えてやらなければなりません。数ヘックスの差で大きくバランスが変わります。地形の防御効果も重要です。拠点付近が平地ばかりで防御効果が薄いと取ったり取られたりの確保が難しい戦場になりがちです。逆に防御効果の高い地形で囲んでいけば守りやすいのでじりじり押していくタイプになります。

ゲームの進行が早く早期決戦を望むのであれば全体的に防御効果を低めにした地形を多くします。逆にじっくりタイプにするのであれば森、山といった地形を多目にします。



HOW TO EDIT MAP

〔戦術的に面白い地形配置〕

拠点ほど重要な地形ではありませんが、ちょっとした工夫で戦術的に面白い地形ができます。

①都市

都市の周りにどのように地形を配置するかで取りやすい都市、取りにくい都市ができます。都市に隣接して森を配置すると、都市を守備しているユニットを攻撃しやすくなります。森の方が都市より防御効果が高いので有利になるからです。その分守る場合は森まで一歩出ておかねばなりません。都市に隣接したヘックスに都市以上に防御効果の高い地形を置かないようにすると都市に居座って防衛できるので、守りが有利になります。森などを1ヘックス離して配置するのも面白いでしょう。

②道路

道路も都市と同様の効果が得られます。道路に沿うように隣接して森を配置すると敵が接近した場合に道路から必ず森に逃げ込まなければならなくなります。

③森

森は防御効果が高いので戦闘の際にどうしても利用したい地形です。地上ユニットで入れないユニットはありませんから、攻めるにしろ守るにしろ利用価値の高い地形です。平地を中心にした地形にうまく森を配置してやることも大切です。

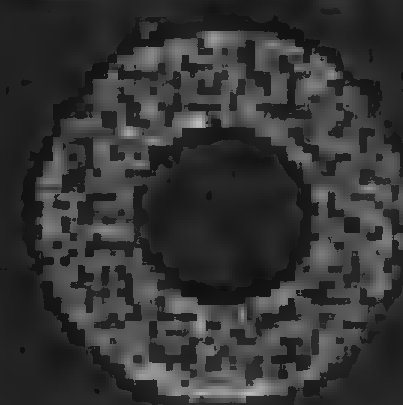
都市に対して、敵味方のどちらかにかたよる方向に森を置いてやると森を置いた側がやや有利になります。

④山

山は航空ユニットを除くと特殊なユニットしか侵入できないので、そのようなユニットを有効に使いたい場合には効果があります。

他にも遊びこめばまだいろいろな方法が考えられますが、とにかく作ってみることが先決です。細かいことは後回しにして、それらしい地形を作ってみてください。地図帳などを参考にするのがいいでしょう。森や海岸線の形状などの雰囲気が出ればなんとなくそれらしくなるものです。思い切って幾何学的にするのも手ですが戦場の雰囲気は出しにくいかもしれません。上にあげたことを参考にしてみてもいいでしょう。全ての国をコンピュータにして眺めているとけっこう楽しいものです。自分の意図通りにユニットが動いているか、拠点が効果を発揮しているかなどのほかに、ユニットの流れや経済力の貯まり方などを確認して微調節していけばいいでしょう。

SUPER大戦略 ユニット一覧



No.	名 称	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	数	武器 2	数	輸送
1	ファントム	14	航空	60	1800	対空ミサイル	8	機関砲	3	不可
2	トムキャット	14	航空	70	3800	対空ミサイル	8	機関砲	3	不可
3	イーグル	14	航空	70	3500	対空ミサイル	8	機関砲	4	不可
4	F. ファルコン	14	航空	60	2500	対空ミサイル	6	機関砲	2	不可
5	MIG-21	13	航空	50	1200	対空ミサイル	2	機関砲	5	不可
6	MIG-23	14	航空	50	1800	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
7	MIG-29	14	航空	50	2800	対空ミサイル	6	機関砲	4	不可
8	MIG-31	15	航空	50	3500	対空ミサイル	8	なし	—	不可
9	Su-27	14	航空	50	3200	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
10	フォージャー	12	航空	40	1400	対空ミサイル	4	機関砲	5	不可
11	ミラージュ3	14	航空	50	1600	対空ミサイル	3	機関砲	3	不可
12	ミラージュF1	14	航空	55	1800	対空ミサイル	5	機関砲	4	不可
13	ミラージュ2000	14	航空	65	2500	対空ミサイル	4	機関砲	5	不可
14	クフィル	14	航空	50	1700	対空ミサイル	3	機関砲	5	不可
15	ラビ	13	航空	60	1800	爆弾	3	機関砲	4	不可
16	ドラケン	14	航空	50	1500	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
17	ビゲン	14	航空	55	2000	対空ミサイル	4	機関砲	3	不可
18	グリベン	13	航空	60	1800	爆弾	3	機関砲	4	不可
19	ハリアー	12	航空	45	1800	対空ミサイル	4	機関砲	3	不可
20	トーネードADV	14	航空	50	2200	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
21	スターファイター	13	航空	50	1200	対空ミサイル	4	機関砲	4	不可
22	EFA	14	航空	70	2800	対空ミサイル	8	機関砲	4	不可
23	フィンバックB	14	航空	50	1400	対空ミサイル	2	機関砲	3	不可
24	ホッカム	8	航空	65	1000	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
25	F-19	14	航空	65	3800	対空ミサイル	6	機関砲	3	不可
26	オスプレイ	7	航空	50	700	対空ミサイル	2	機関砲	3	可
27	ホーネット	13	航空	50	2000	爆弾	3	機関砲	4	不可
28	スカイホーク	11	航空	60	1200	爆弾	3	機関砲	5	不可
29	イントルーダー	11	航空	60	1400	爆弾	5	なし	—	不可
30	コルセア	11	航空	70	1500	爆弾	5	機関砲	5	不可
31	A-10	10	航空	40	1800	爆弾	4	機関砲	9	不可
32	ジャギュア	13	航空	50	1600	爆弾	3	機関砲	6	不可
33	S. エタンダール	11	航空	50	1500	爆弾	2	機関砲	6	不可
34	三菱F-1	13	航空	50	1700	爆弾	2	機関砲	5	不可
35	アルファジェット	11	航空	40	1300	爆弾	2	機関砲	4	不可
36	Su-24	13	航空	60	1800	爆弾	6	機関砲	4	不可
37	Su-25	11	航空	40	1800	爆弾	2	機関砲	8	不可
38	Su-17	13	航空	45	1500	爆弾	3	機関砲	4	不可
39	F-111	13	航空	75	2000	爆弾	9	対空ミサイル	2	不可
40	FSX	13	航空	65	2300	爆弾	4	機関砲	6	不可
41	MIG-27	13	航空	60	1600	爆弾	3	機関砲	5	不可
42	ファンタンA	13	航空	40	1400	爆弾	2	機関砲	4	不可
43	トーネードIDS	13	航空	50	1800	爆弾	7	機関砲	3	不可
44	イロコイス	7	航空	45	200	機銃	6	なし	—	可
45	ブラックホーク	7	航空	45	300	ロケット弾	2	機銃	4	可
46	アバッチ	7	航空	60	700	対地ミサイル	8	機銃	4	不可
47	ヒューイコブラ	8	航空	45	500	対地ミサイル	4	機銃	4	不可
48	Mi-8 ヒップ	7	航空	50	250	ロケット弾	4	機銃	4	可
49	Mi-18 ヒップH	7	航空	50	250	機銃	6	なし	—	可
50	ハインド	8	航空	50	700	対地ミサイル	8	機銃	4	可
51	ハボック	7	航空	60	700	対地ミサイル	8	機銃	4	不可
52	PAH-1	7	航空	50	500	対地ミサイル	6	機銃	4	可
53	ガゼル	7	航空	50	500	対地ミサイル	4	機銃	4	不可
54	シュベルビューマ	8	航空	60	250	機銃	4	なし	—	可
55	リンクス	7	航空	55	300	ロケット弾	2	機銃	4	可
56	ADATS	8	キャタピラ2	50	500	対空ミサイル	8	機関砲	4	不可
57	M1エイブラムズ	7	キャタピラ2	44	600	戦車砲	7	機銃	4	不可
58	M60バットン	6	キャタピラ2	50	400	戦車砲	9	機銃	4	不可
59	T-80	7	キャタピラ2	50	550	戦車砲	7	機銃	4	不可
60	T-72	6	キャタピラ2	55	500	戦車砲	7	機銃	3	不可

No.	名 称	移動力	移動型	燃料	価格	武器 1	数	武器 2	数	輸送
61	T-64	6	キャタピラ2	55	500	戦車砲	7	機銃	3	不可
62	T-62	5	キャタピラ2	45	450	戦車砲	7	機銃	3	不可
63	レオバルド2	7	キャタピラ2	55	600	戦車砲	8	機銃	4	不可
64	レオバルド1	6	キャタピラ2	60	450	戦車砲	9	機銃	3	不可
65	チャレンジャー	7	キャタピラ3	38	600	戦車砲	8	機銃	4	不可
66	チーフテン	6	キャタピラ2	40	550	戦車砲	9	機銃	3	不可
67	センチュリオン	5	キャタピラ3	38	450	戦車砲	9	機銃	3	不可
68	90式戦車	7	キャタピラ2	40	600	戦車砲	8	機銃	4	不可
69	74式戦車	6	キャタピラ3	40	500	戦車砲	8	機銃	4	不可
70	61式戦車	5	キャタピラ3	38	400	戦車砲	8	機銃	3	不可
71	AMX-30	6	キャタピラ2	55	500	戦車砲	8	機銃	4	不可
72	91式歩兵戦闘車	7	キャタピラ1	50	400	対地ミサイル	3	機銃	6	可
73	メルカバ	6	キャタピラ3	50	500	戦車砲	9	機銃	4	可
74	Sタンク	6	キャタピラ1	39	500	戦車砲	8	機銃	4	不可
75	69式戦車	5	キャタピラ2	50	400	戦車砲	7	機銃	3	不可
76	BRDM-2	8	タイヤ1	75	250	対地ミサイル	5	機銃	4	不可
77	AMX-10RC	8	タイヤ3	60	200	戦車砲	7	機銃	4	不可
78	スコープオン	8	キャタピラ1	64	250	戦車砲	7	機銃	4	不可
79	テレダインAGS	8	キャタピラ1	50	350	戦車砲	8	機銃	4	不可
80	ヤグアル2	6	キャタピラ3	40	300	対地ミサイル	9	機銃	3	不可
81	Ikv91	7	キャタピラ1	43	250	戦車砲	6	機銃	3	不可
82	62式軽戦車	5	キャタピラ3	50	150	戦車砲	7	機銃	3	不可
83	ARMAD	6	キャタピラ3	40	300	対空ミサイル	4	機銃	3	不可
84	PT-76	6	キャタピラ1	38	200	戦車砲	7	機銃	4	不可
85	60式無反動砲	6	キャタピラ3	35	200	戦車砲	8	機銃	4	不可
86	77式兵員輸送車	6	キャタピラ2	48	200	機銃	6	なし	—	可
87	63式対空自走砲	5	キャタピラ3	40	250	機関砲	6	なし	—	不可
88	AMX-13	6	キャタピラ3	40	200	戦車砲	6	機銃	4	不可
89	M901	6	キャタピラ3	48	300	対地ミサイル	8	機銃	4	不可
90	ゲバルト	7	キャタピラ3	55	400	機関砲	8	なし	—	不可
91	ローランド2	7	キャタピラ3	50	400	対空ミサイル	4	機銃	2	不可
92	DCA30	6	キャタピラ3	35	350	機関砲	8	なし	—	不可
93	87式対空自走砲	7	キャタピラ3	40	400	機関砲	8	なし	—	不可
94	SA-9ガスキン	8	タイヤ1	75	350	対空ミサイル	4	なし	—	不可
95	SA-8ゲッコー	6	タイヤ1	60	300	対空ミサイル	6	なし	—	不可
96	SA-13ゴーフル	6	キャタピラ3	45	350	対空ミサイル	4	機銃	3	不可
97	ZSU-23-4シルカ	5	キャタピラ3	35	300	機関砲	8	なし	—	不可
98	M48 チャバレル	6	キャタピラ1	50	350	対空ミサイル	4	なし	—	不可
99	RCM748 レイピア	6	キャタピラ1	48	350	対空ミサイル	8	機銃	3	不可
100	81式対空ミサイル	7	タイヤ2	45	300	対空ミサイル	4	なし	—	不可
101	M163対空砲	6	キャタピラ1	48	300	機関砲	6	なし	—	不可
102	ZSU-X	6	キャタピラ3	50	400	機関砲	8	なし	—	不可
103	クロタル	7	タイヤ2	50	350	対空ミサイル	4	なし	—	不可
104	M2ブラッドレー	6	キャタピラ1	48	350	対地ミサイル	2	機関砲	5	可
105	マルダー	7	キャタピラ2	60	350	機関砲	5	機銃	4	可
106	MCV80	7	キャタピラ2	50	350	機関砲	5	機銃	4	可
107	BMP-1	7	キャタピラ1	50	300	戦車砲	7	対地ミサイル	1	可
108	BMP-2	6	キャタピラ1	50	350	対地ミサイル	1	機関砲	6	可
109	AMX-10P	6	キャタピラ1	45	350	機関砲	5	機銃	4	可
110	Pbv302	6	キャタピラ1	35	300	機関砲	6	なし	—	可
111	M113	6	キャタピラ1	45	250	機銃	5	なし	—	可
112	73式装甲車	6	キャタピラ1	35	300	機銃	5	なし	—	可
113	LVTP-7	7	キャタピラ1	48	350	戦車砲	9	機銃	4	可
114	トラック	6	タイヤ2	80	100	機銃	5	なし	—	可
115	歩兵	3	兵員	70	100	マシンガン	8	なし	—	乗車
116	重歩兵	2	兵員	60	200	対地ミサイル	4	対空ミサイル	4	乗車
117	エリート兵	3	兵員	80	250	対地ミサイル	4	マシンガン	6	乗車
118	動員兵	3	兵員	50	70	マシンガン	6	なし	—	乗車
119	人民兵	2	兵員	50	50	マシンガン	6	なし	—	乗車
120	ゲリラ兵	4	兵員	50	100	マシンガン	6	なし	—	乗車
121	補給車	6	タイヤ2	80	200	機銃	6	なし	—	不可

DESIGNERS

NOTE

デザイナーズ ノート



私たちがこの「スーパー大戦略」を企画したときに考えたのは、「8ビット機ユーザーにも「大戦略」本来の面白さが伝わるようなソフトにしよう」ということでした。しかしながら同時に8ビット機では拡張できる機能に限界があり、何を新しく盛り込むかということを確認にする必要がありました。そのために私たちは2つの点に注意してゲームを制作しました。1つは「大戦略」本来の面白さとは何かを考え、それを盛り込むこと。もう一つはできる限り操作性を良くして、シミュレーションゲームが初めての人でも操作につまずくことなくゲームを楽しむようにすることです。

「大戦略」本来の面白さとは何でしょうか。それはプレイヤーが生産、移動、戦闘などを繰り返すうちに自分の戦略を見つけ出し、コンピュータ（もしくは他のプレイヤー）と互いの戦略を競ってついには勝利する醍醐味ではないでしょうか。もしそうであるならば、「スーパー大戦略」を面白くするためにはプレイヤーのとれる戦略が明確かつ多彩である必要があるでしょう。そこで取り入れられたのが64×64ヘックスに4カ国というPC-98版大戦略とほぼ同等のマップでした。

マップを作られたことのある方はわかりでしょうが、国が2つしかないマップに幅をもたせることが非常にむづかしくなります。なぜなら基本的に生産した全部隊を敵の首都めがけて進撃させればいいため、流れが一方的になりやすいのです。これが3カ国になったらどうでしょうか。こうなるとまずプレイヤーはどちらの国を先に攻めるかを考えなければいけません。どちらの国が攻略しやすいかといった問題や、ある国に対して積極的に攻撃するのか守りに徹するのか、また、どの方面にどのくらいの部隊を送るのかといった戦略的視野が必要となり、ゲームの深みはぐっと広がります。もともと8ビット版の「大戦略」が2カ国であったのは私たちとしても非常に残念だったので、国数を4カ国にしてそれに見合う広さの戦場を提供することについてはすんなりと（技術的にはそんなにすんなりとはいきませんでした）決まりました。

さらに、「大戦略」のときに寄せられたユーザーの声（私たちは全てのアンケートに目を通すようにしています）もできるだけ取り入れるよう努力しました。しかし、ハード的に見送らなければならない部分もかなり出てしまいました。これについてはご理解いただきたいと思います。また容量の都合上、一部の生産タイプでは、正確なユニットを入れることができず、それに近いユニットになってしまいました（中国におけるPT-76など）、それについてもあらかじめご了承くださいと思います。

一方、操作性についても徹底的な見直しが計られました。基本画面の拡大や全体マップ、移動範囲の表示といった部分の改良で以前の「大戦略」に比べてかな

りプレイしやすくなっているのではないかと思います。また、メッセージや表示を日本語化していることも（目立たない部分ですが）大きいと思います。

また、ルールを以前の「大戦略」と同程度の量にしようというのも私たちが考えたことでした。たぶん、以前の「大戦略」をやられたことのある方は、一部の違いさえのみこんでしまえば、マニュアルをほとんど見ないでもプレイできるのではないかと思います。特に細かいルールや特殊なルールをできるだけ作らないよう心がけました。

ところで、「大戦略」をシミュレーションゲームと呼ぶのは問題があるのではないかという意見をよく耳にします。たしかに「大戦略」シリーズは厳密な意味でのシミュレーションゲームではありません。本当は「ストラテジックゲーム」「ウォーゲーム」「アブストラクトゲーム」といった呼び方をされるべきなのでしょうが、「ストラテジックゲーム」はチェスや碁といった様式化された思考ゲームを連想させますし、「ウォーゲーム」は言葉として誤解を受けやすい、「アブストラクトゲーム」（現実の題材を抽象化してゲームにしたもの）という言葉は日本ではなじみがありません。そのために「シミュレーションゲーム」という言葉を、わが社も含めたコンピュータゲーム業界がボードゲームなどよりも広義な意味で使っているのでしょう。

ただ、現実に存在する兵器を登場させているなどといった点で間違われやすい要因があることも事実です。これについては、「面白そうなルールやデータだけを現実の中から取り込んだ」というのが正直なところです。たとえば、このゲームに登場するメルカバは戦車でありながら歩兵を輸送することができます。これはメルカバの車体後方に弾薬ラックがあり、それを取り外すと6名程度の人員が収容できることからきているのですが、現実問題としては輸送トラックなどと同じ数の人間が運べるのは不自然でしょう。これなどは、あくまでも「歩兵が輸送できる戦車があればゲームとして変化がでるのではないか」というのが基本であって、メルカバの特殊な能力を再現しようとするものではないということです。

逆に、航空機までが地上車両によって足止めを受けたり、先に攻撃した方が有利であるといった部分はゲームのバランスやルールの単純さなどを優先して、あえて現実を無視しています。ですから悪い言い方をすれば「大戦略」は現実の中から都合のいい部分しかとっていないことになります。ただ、シミュレーションゲームの概念や用語、システムなど、一般的なシミュレーションゲームと共通する部分も多いので、このゲームをきっかけに多くの方がシミュレーションゲームの世界に入っていければ、と願っていることも事実です。この点を理解して「スーパー大戦略」をプレイしていただけたらと思っています。

なにはともあれ、このゲームと長くお付き合いいただければ幸いです。「スーパー大戦略」によって、さらに多くの方がシミュレーションゲームの楽しさを知ってもらえますように……。

「スーパー大戦略」開発スタッフ一同

Feb. '88

STAFF

Written by

F. Fukuda

J. Ishikawa

Illustrated by

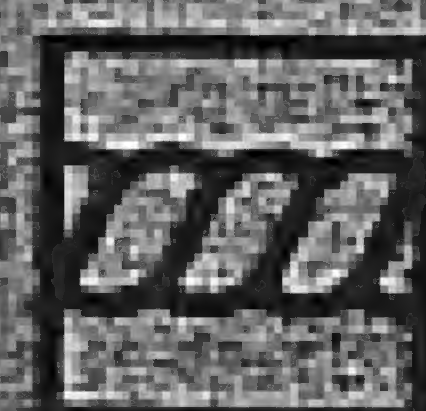
S. Hasegawa

K. Aoi

M. Itoh

Designed by

S.P.Y



SystemSoft

システムソフト

〒810 福岡市中央区天神1丁目2-2

☎092-714-6235

Copyright 1988 SystemSoft Corp.

ご注意

- (1) このプログラム及びマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- (2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- (3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- (4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- (5) 運用した結果については、4項にかかわらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

☆商品に関する技術的なお問い合わせは…

ユーザーサポート専用電話

月～金 9:00～12:00 13:00～17:00 (祝祭日を除く)

昭和63年2月 初版発行

Copyright © 1988 SystemSoft Corp.

 **SystemSoft**

